ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA

7 898930 934952
R$ 14,90

Out of this World

Reviva a viagem do adventure que consagrou o estilo cinematográfico nos jogos e criou o padrão atual da indústria

Recca

Tudo sobre o jogo que levou o Nintendo ao limite. Uma raridade que custa, hoje, 1.300 dólares

CELEBRIDADES DO NES
O que aconteceu quando astros do cinema foram parar no Nintendinho

20 ANOS DE NEO GEO
A dura trajetória do videogame que quis ser um fliperama caseiro

O BÊ-Á-BÁ DA EMULAÇÃO
Fatos e mitos sobre o assunto que sempre vai gerar polêmica

SHADOWRUN
Diferenças entre as versões Mega Drive e SNES deste fantástico RPG de ação

STREETS OF RAGE 2
Cenários, curiosidades regionais e muitos malandros genéricos

THE LOST
OLD!GAMER™

Editorial

Jogo é jogo. Não importa a época, sua função é divertir e expressar a visão de um produtor ou de uma equipe de profissionais. Porém, produzir uma revista sobre o universo retrô dos videogames é totalmente diferente do que produzir uma publicação focada no mercado atual. E isso vai além das diferenças óbvias. A nossa equipe é responsável pelo núcleo de videogames da Editora Europa, que engloba as revistas **Edge**, **D&T PlayStation**, **NGamer Brasil** e **Revista Oficial do Xbox**. Com elas, a nossa briga é sempre referente a conseguir tudo antes: lançamentos, detonados, análises e dicas. Quanto antes, melhor. E arriscamos muito no que são as modas do momento, muitas vezes tão passageiras que deixam de ser importantes tão logo as revistas chegam nas bancas.

Produzir a **OLD!Gamer** é diferente. Todo um universo de histórias já vividas está ao nosso alcance, esperando para serem recontadas, relembradas. Não precisamos nos ater aos temas comerciais, às modinhas, pois o passar do tempo tem o poder de ensinar lições aos jogadores, principalmente aquela que diz que não são só as franquias que vendem milhões que valem a pena, mas qualquer jogo que tenha conseguido oferecer uma experiência válida, interessante, divertida. Tenha ele vendido um milhão ou dez mil cópias, o jogo tem espaço na **O!G** desde que tenha um significado para o nosso público. E ainda há tantas histórias para contar aqui...

Humberto Martinez
Redator Chefe
humberto@europanet.com.br

Formas imprecisas, ausência de contornos, cores básicas, poucas, e uma história vaga. O estanhamento era natural para uma audiência habituada a Marios e Sonics. E, ainda assim, *Out of this World* deixou uma impressão duradoura naqueles que foram lenta e decididamente arrebatados pela sua natureza insólita.

No 1991 de *Battletoads* e *Street Fighter II*, um jovem francês decidiu transgredir as convenções de seu tempo para dar vida à sua ambição cinematográfica. Nada de indicadores na tela, abaixo a artificialidade das pontuações. Em foco na tela, apenas jogador e o personagem, uma ilha cercada de desconhecido por todos os lados. Também nada da habitual intromissão de textos. Uma narração minimalista, a intervenção de planos esparsos ensejava o equilíbrio entre os momentos de tensão e contemplação. Narrativa e jogabilidade se confundem, forma e conteúdo se conhecem – o tema realizado na própria essência do jogo. *Out of this World* personificou o estranhamento e imprimiu um ritmo calculado quando todos se preocupavam em extrapolar a ação.

Quando crianças e adolescentes, apenas pressentimos o caráter especial da obra de Éric Chahi, designer bissexto. Hoje, com distanciamento histórico, é mais fácil analisarmos o poder transformador do trabalho que conciliou jogo e cinema e preparou o terreno para os Icos, Braids e Limbos de hoje. E o retrospecto que já se anuncia na capa desta edição da **OLD!Gamer** é justamente uma tentativa de sintetizar essa rara trajetória de perpetuação de espírito.

Fabio Santana
Editor Contribuinte
fabio@europanet.com.br

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Rodolfo Carrara
Tânia Roriz

Edição Nº 4 - Outubro de 2010

Editor e Diretor Responsá vel: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e Jornalista Responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Editor Contribuinte: Fabio Santana
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta Edição: Alexei Barros, Amer Houchaimi, André Forte, Daniel Govoni, Gilsomar Livramento, Makotron, Rodrigo Guerra e Orákio "Gagá" Rob

Propaganda
Robson Carvalho

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Marcos Roberto, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Tatiane Saragossa
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Publicidade - Outros Estados
Brasília: New Business (61) 3323-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul:
Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações (48) 3223-3968

Publicidade - EUA e Canadá
EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880,

Circulação e Promoção
João Alexandre (Gerente) e Michele Pereira dos Santos

Desenvolvimento de Pessoal
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

Produção e eventos
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

Logística
Ézio S. Vicente (Gerente), Davi Alves, Liliam Lemos, Henrique Guerchi e Márcio Policeno

Administração
Cecília Tomazelli (Gerente), Paula Orlandini e Renata Naomi

Assinaturas e Atendimento ao Leitor
Gerente de atendimento: Fabiana Lopes
fabiana@europanet.com.br
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Carina Cipriano, Josiane Montanari, Leila Silva, Paula Hanne, Renata Paladini e Vanessa Araújo

Rua M.M.D.C. nº 121
São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-557667
e 0800-8888-508 (novo número)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

A Revista OLD!Gamer é uma publicação da Editora Europa Ltda. (ISSN 0104-8732).

Distribuidor Exclusivo:
Fernando Chignalia Distribuidora S.A.
Rua Teodoro da Silva, 907
CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: IBEP Gráfica
IVC - Instituto Verificador de Circulação

Somos filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

06 **Old!News**
Notícias de Ontem
Lembre-se da euforia que marcou o lançamento do Sega Saturn

10 **Crossover**
Review do Leitor
Leitores dividem suas histórias com jogos que marcaram suas vidas

12 **Galeria do Ódio**
Castlevania
Por que este clássico era capaz de gerar tanta dor e sifrimento

14 **Iluminismo Gamer**
Out of this World
Tudo sobre o mais inesquecível título da história dos computadores

OLD! STAFF

Humberto Martinez
Ao invés de botar a mão na massa, prefere passar os dias verificando se todos da sua lista do MSN estão trabalhando

Fábio Santana
Sempre empolgado e otimista, o "Fabão" cuida da revista Edge e atua como consultor de sabedoria no desenvolvimento da O!G

Marco Souza
Não há o que dizer do Marco... Ele só é o cara que diagrama toda a revista e faz a OLD!Gamer ser uma das revistas mais belas das bancas

Amer Houchaimi
Ministro do bom-humor entre os velhos mau-humorados da redação, descobriu um padrão de ódio na conversão de famosos para jogos

Gilsomar Livramento
Você vê a matéria de Streets of Rage II e pensa: "Ah, legal...". O gil jogou cada fase e capturou centenas de imagens para montar tudo aquilo

Orákio "Gaga" Rob
Pesquisador por vocação, reuniu quilos de infos e jogou centenas de jogos de Master System e NES para um futuro projeto

SUMÁRIO

26
Emulação & Cia
Fatos e lendas do universo da emulação
Perguntas que você sempre teve e talvez não queira saber as respostas

36
Maior, Durão e Melhor
20 Anos de NeoGeo
A trajetória do videogame que queria ser uma fliperama caseiro

48
Astros em Queda
Calçada da Fama 8-Bit
O que aconteceu com os famosos que se meteram como o "Nintendinho"

58
Espelhos Distorcidos
Shadowrun
Abismos de diferença entre as duas versões lançadas para 16-bit

66
Máscara da Morte
Splatterhouse
A caçada de Ricky em um filme B para videogames

72
Ladies and Gentlemen
Daytona USA
Todas as versões do grande campeão dos fliperamas

78
O Ápice do NES
Summer Carnival '92 Recca
O jogo que mostrou do que o NES realmente era capaz

84
As Ruas da Fúria
Streets Of Rage 2
Cenários completos e os inimigos que socamos com gosto por anos

CONVIDADOS ESPECIAIS

Rodrigo Guerra
Viveu a glória do NeoGeo e usou seu conhecimento para criar um valioso dossiê

Alexei Barros
Após anos pilotando nas pistas de Daytona, passou sua experiência para o papel

André Forte
Mais uma edição soterrado em revistas antigas para analisar suas notícias

NOTÍCIA AO LONGO DO TEMPO
A SEGA E O SATURN

A enorme expectativa pelo lançamento do poderoso Saturn

A Sega fez modificações no Sega Saturn desde que o anunciou. Como estas mudanças foram muitas, selecionamos algumas interessantes para entender os motivos da produtora em mudar o console até a data de lançamento japonês, em novembro de 1994.

CONSOLES E MAIS CONSOLES

LANÇAMENTOS ESQUENTAM A TEMPORADA
Revista Super Game Power, edição #1, abril de 1994

SATURNO
"Mais novidade no pedaço. A Sega resolveu colocar mais dois processadores no seu 32-bit. Agora são nove no total. E o CD terá velocidade dupla (300Kbytes/seg.) e não mais quádrupla. O CD Drive contará com uma CPU à parte, que possibilita que processe o jogo enquanto o CD lê os dados! Que poder!"

A indecisão reinou ao escolher uma versão definitiva do Saturn

SATURN SAI DE ÓRBITA E PREPARA ATERRISSAGEM NO PLANETA VIDEOGAME.
Revista Super Game Power, edição #3, junho de 1994

"O design é dos mais modernos e seu poder é enorme: 'nível' de 64-bit graças a dois chips."

"...As especificações técnicas foram definidas: o aparelho vai trabalhar com dois chips SH2 (Hitachi 32 bits e 50 MIPS) com processamento dividido. Por conta desse macete, o Saturn passa a ter um nível de 64-bit. Mas não para por aqui: serão 36 mega de Ram, 16 milhões de cores, polígonos com sombras e textura, sprites com zoom e rotação independentes, 5 camadas gráficas e 32 canais PCM."

"...A Sega informou ainda que vai empregar o Titan, uma placa de arcade (64-bit) que apresenta compatibilidade com o Saturn. Dessa maneira, os jogos de arcade poderão ser convertidos com facilidade para a nova estrela dos consoles. Notícia melhor que essa só mesmo se chover dólar na cabeça da rapaziada."

No fim das contas, os EUA receberam o Saturn preto inicial

CIRCUITO ABERTO/ SEGA SATURN
Revista Super Game Power, edição #5, agosto de 1994

"Quem é leitor da *SGP* fica sempre por dentro das últimas novidades. Muitas novas informações chegaram com o nome oficial do console da Sega: Sega Saturn. Os controles parecem ser tradicionais, com seis botões, mas há chances de ter dois top buttons, como no SNES. O Sega Saturn poderá ainda não utilizar o sistema de adaptador AC normal (a tradicional fonte) para alimentação. Tudo isso para os cabos não atrapalharem a vida dos gamers. As saídas de vídeo incluem RF, vídeo composto e S-VHS. Dessa maneira, ficará bem parecido com o 3DO da Panasonic."

"A Capcom pretende lançar dois jogos: uma conversão e um original para Sega Saturn. A Konami diz que quer usar o potencial multimídia que o aparelho possui. A Taito anunciou o lançamento de um jogo de luta e um simulador.

A Namco diz que lança *Ridge Racer*, mas está com problemas com a Sony e a diretoria da Sega. A Hudson continua no maior mistério e a Bandai vai continuar na sua linha de jogos de personagem, em que o carro-chefe é *Dragon Ball Z*. Está aberta a contagem regressiva para o maior agito do mercado. Confira! O Sega Saturn chega em novembro (de 1994)."

CIRCUITO ABERTO/ JAPÃO COM SEGA
Revista Super Game Power, edição #6, setembro de 1994

"E o Sega Saturn continua a todo vapor no Japão. O desenvolvimento de *Virtua Fighter* vai bem. Já usando 500 polígonos por personagem, o jogo começa a ganhar corpo. Mais incrível que *Virtua Fighter* promete ser *Daytona USA*, em fase primária de desenvolvimento (5%). *Panzer Dragoon* começa a ficar completo. O jogo conta com muitos pontos de visão. *Clockwork Night* também está em fase de acabamento. E um RPG para Saturn foi confirmado. É *Riglord Saga*, totalmente em 3D."

"...O Titan, o arcade compatível com o Saturn, já tem jogo. É *Golden Axe: The Duel*. Nada mais, nada menos que um jogo de luta com personagens famosos de *Golden Axe*."

Os controle protótipo prevaleceu e ganhou dois botões top: L e R

A COR DO SATURN
Revista Super Game Power edição #7, outubro de 1994

"O Saturn vem aí. A previsão é para novembro. Para ser mais moderno, a cor do Saturn mudou. Agora é um prata mais escuro e opaco."

Análise OLD!Gamer

Quando a Sega anunciou o Sega Saturn, em meados de 1993, as especificações técnicas mostravam que o console havia sido projetado para ser a plataforma mais poderosa em sua época, tanto para jogos em 2D quanto para gráficos renderizados em 3D. Porém, pouco tempo depois, a Sony anunciou o PlayStation, um console totalmente focado em gráficos 3D poligonais. A Sega percebeu, então, que o Sega Saturn deveria estar preparado também para os jogos com polígonos para concorrer com o rival, e o projeto teve de ser modificado.

A saída da Sega para não modificar muito o projeto inicial foi incluir novos processadores, que dariam maior suporte aos polígonos e processamento dos gráficos tridimensionais. O problema disso é que a adição de processadores complicou o processo de desenvolvimento dos jogos e criar um jogo para Saturn era muito mais difícil do que para o PlayStation. Não é à toa que empresas como Eidos e Electronic Arts abandonaram o console após pouco tempo de suporte, já que o desenvolvimento demandava muito tempo de programação e o resultado nem sempre era satisfatório, ainda mais no que diz respeito a qualidade e retorno financeiro no Ocidente.

A cor do console passou por muitas mudanças. O primeiro protótipo divulgado em 1993 mostrou um videogame totalmente preto, mas a Sega optou por modificar a cor para o prata, para dar um ar mais moderno ao console, seguindo as novas tendências de eletrônicos, como televisores e videocassetes, que, na época haviam adotado o prata como novo padrão. Meses antes do lançamento, o Saturn mudou a cor novamente, passando do prata para um cinza escuro e assim permaneceu até seu lançamento nipônico. Nos EUA, o Saturn adotou o preto, assim como era no modelo protótipo.

Outras mudanças sutis aconteceram, como a extinção das saídas S-Vídeo e RF, todas foram unificadas em uma saída proprietária que obrigou os usuários a comprarem cabos específicos para o console. O controle realmente se manteve o mesmo do primeiro protótipo, mas ganhou dois botões "Top", o L e o R similares aos do SNES. A tal entrada para cartucho que todos comentavam virou apenas uma expansão de memória para jogos como *X-Men vs Street Fighter*.

Sobre os jogos, o Saturn realmente teve um belo apoio das produtoras japonesas, com exceção da Namco, que fechou com a Sony e deixou o console da Sega sem seu *Ridge Racer*. Agora, o *Daytona USA* dele... Deixa para lá.

EFEITO TRIDIMENSIONAL
Revista A Semana em Ação apresenta: Games, dezembro de 1990

"Os videogames atuais já têm alguns recursos derivados do conceito de realidade virtual. A Power Glove e o U-Force, acessórios do Nintendo de 8-bit, são dotados de sensores capazes de transferir os movimentos do jogador para o game. Já os óculos especiais do Master System são capazes de produzir o efeito tridimensional a partir de jogos especialmente desenvolvidos para essa finalidade."

Análise OLD!Gamer:

O conceito de realidade virtual é bem abrangente, mas tanto a U-Force quanto a Power Glove não se usavam dessa técnica. Em compensação, pode-se dizer que ambos utilizaram o conceito que hoje consagrou o Wii, ou seja, detectavam os movimentos do jogador e transferiam para o jogo. Já a realidade virtual ficou conhecida mesmo pelos óculos gigantescos em formato de capacete, que criavam um mundo virtual para o jogador explorar.

32-BIT?

Revista VideoGame, edição #1, março de 1991

"Correram boatos no mercado americano segundo os quais estaria para ser lançado no Japão um Sega Genesis de 32-bit – o dobro do atual Sega e do Mega Drive que acaba de chegar ao Brasil. Segundo esses rumores, esse supergame chegaria aos EUA dentro de dois anos. Pelo que se sabe até agora, isso é apenas especulação. Mas não há dúvida de que seria uma sensação."

Análise OLD!Gamer: Essa nota realmente procede. Aliás, da forma que foi colocada a novidade, não seria mesmo muito difícil de acontecer. É como dizer "A Apple lançará um novo gadget dentro de dois anos" ou "irá morrer alguém famoso neste ano". O sucessor do Sega Genesis só saiu em 1994, mas esse boato surgido em 1991 não poderia dar errado. E pelo faturamento das empresas de videogame no início dos anos 1990, não era muito difícil imaginar que o Mega ganhasse um sucessor, nem que fosse em um futuro distante.

Se serve de consolo, o único Genesis de 32-bit foi o Neptune, que não foi lançado e seria o Mega Drive que conhecemos com o hardware do 32X embutido.

Gran Turismo pode ter fama de atrasado, mas sempre compensa

GRAN TURISMO 2 ADIADO NOVAMENTE...

Revista Gamers, edição #43, 1999

"Em uma conferência oficial, a Sony do Japão divulgou duas notícias a respeito de seu esperado *Gran Turismo 2*. A primeira, informando um novo adiamento para uma data indefinida antes do Natal. Para justificar tal atraso, a empresa afirmou estar trabalhando em licenciar mais modelos automobilísticos para adicionar no game, testando suas performances em relação aos já presentes. Uma péssima notícia."

Análise OLD!Gamer: Desde *Gran Turismo 2* que a Sony e a Polyphony Digital atrasam o título até tirar a paciência dos jogadores. Atualmente, *Gran Turismo 5* (e também a versão portátil de PSP) viraram objeto de piadas quanto a data de lançamento. Ao menos em *Gran Turismo 2*, a Sony cumpriu o prometido e ofereceu uma gama de carros mais variada que seu predecessor. *GT5* também soa promissor.

CARTUCHOS COM O NOME DO DONO

Revista Ação Games, edição #14, junho de 1992

"Se você tem uma locadora de games ou uma grande coleção de cartuchos, estas etiquetas poderão ser muito úteis. Nelas, pode-se imprimir o nome, endereço e demais dados sobre o proprietário do cartucho para a sua identificação. As etiquetas são autoadesivas e estão disponíveis em nove tamanhos diferentes."

Análise OLD!Gamer: Se essa nota já era inútil na época em que foi divulgada, imagine agora. O mais curioso é que, no início dos anos 1990, os videogames se tornaram o grande barato a ser explorado, e vira e mexe surgiam novos produtos para fisgar os jogadores. Se já não fosse bizarro o fato de alguém comprar uma etiqueta para colocar em seu cartucho, pior é um dos exemplos usados pela revista para demonstrar o produto: "ESTE CARTUCHO PERTENCE A 'nome do infeliz', O FERA DO VIDEOGAME."

VIDEOGAMES GRAVADOS EM COMPACT DISC

Revista A Semana em Ação apresenta: Games, Dezembro de 1990

"Outra tendência bastante promissora para o futuro dos videogames é a tecnologia do compact disc laser. O disco laser é um poderoso meio de armazenamento de programas de computador, sons e imagens, características que caem como luva para os videogames.

O TurboGrafx, sistema de 16-bit da Nec do Japão, já tem vários jogos em CD em que a riqueza de detalhes, movimentos, cores e a definição de praticamente os mesmos dos desenhos animados."

Análise Old!Gamer: Os CDs deixaram de ser uma tendência bastante promissora para se tornar uma nova lei entre os videogames em meados dos anos 1990. O que chamou bastante atenção, à época, foi a possibilidade de inserir incríveis vídeos de abertura e cenas não interativas entre as fases. Atualmente, o CD está obsoleto e deu lugar aos DVDs e aos Blu-rays, mas a essência do armazenamento de dados em disco é praticamente a mesma.

LANCAMENTOS DE AGOSTO E SETEMBRO . 1992

Voltando ao longínquo ano de 1992, a preferência dos videogames no Brasil era ainda soberana do Mega Drive, o console de 16-bit da Sega lançado pela Tectoy. O mês de setembro marcou o incrível lançamento de *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*, a continuação do clássico jogo de F-1 assinada pelo nosso eterno ídolo. O SNES, porém, começava a crescer nos Estados Unidos, ainda mais após o grandioso lançamento de *Street Fighter II* para o console. Em baixa estavam os consoles de 8-bit, já que NES e Master System receberam títulos menos expressivos. Confira a lista completa de lançamentos, de acordo com as revistas especializadas da época.

MEGA DRIVE

Ayrton Senna's Super Monaco GP II, Sega (No Brasil)

Taz-Mania, Sega (No Brasil)

DinoLand, Renovation (Nos EUA)

Magical Taru, Sega (Japão)

MASTER SYSTEM

1992' Olympic Gold, U.S. Gold (No Brasil)

Parlour Games, Sega (Nos EUA) (No Brasil)

SUPER NES (SOMENTE NOS EUA E JAPÃO)

Super Aleste, Compile

Space Football, Nintendo

F-1 Exaust Heat, Seta (No Japão)

Battle Blaze, Sammy

Hook, Sony Imagesoft

Cyber Formula, Nintendo

Astral Bout, King (No Japão)

Robocop 3, Ocean

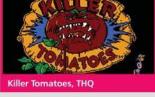
Mario Paint, Nintendo (No Japão)

Parodius, Konami (No Japão)

Prince of Persia, Masnya

NES (SOMENTE NOS EUA)

Firehawk, Camerica

Eliminator Boat Duel, Nintendo

Killer Tomatoes, THQ

G.I. Joe, Capcom

Darkwing Duck, Capcom

Yoshi, Nintendo

PC

Civilization, Microprose

Stunts, Mindscape

ARCADE

Space Pirates, American Laser Games

RIVER RAID

Lançamento: 1982
Console: Atari 2600
Gênero: shooter

Alexsandro Percy Libanio Motta
Pinheiral, RJ

PARTICIPE:

Participe da seção Review do Leitor. Aqui você pode analisar um jogo clássico ou dividir com todo mundo uma experiência inesquecível com um jogo marcante. Envie o seu texto por e-mail para gameblog@europanet.com.br e escreva Review do Leitor no campo Assunto.

Já ia o ano de 1986, eu tinha oito anos e um belo Atari. Nesta época, meu pai trabalhava no Iraque, enquanto minha mãe, eu e meus irmãos vivíamos aqui no Brasil. Tínhamos alguns jogos, como *Moon Patrol*, *Enduro*, *Pac-Man*, *Mr. Postman*, *Haunted House*, mas o grande vício, desafio, motivo de brigas, era *River Raid*. Ainda hoje olho aquela tela inicial, com o marcador de combustível, um navio, um helicóptero e um posto e dá uma vontade de dar reset.

Ignorando meu irmão caçula, eu e o meu outro irmão disputávamos quem fazia mais pontos, quem ia mais longe e talvez descobrisse se havia um fim ou não no jogo. Rolava uma lenda que tinha que passar de 50 mil pontos para ver um final, mais um motivo para não desgrudarmos dos controles.

Minha mãe também jogava e isso realmente era frustrante, porque ela não perdia vida antes de chegar aos 10 mil. E esperar alguém morrer para chegar a vez era terrível, pois não tinha um que não jogasse com o controle todo puxado para trás para manter a velocidade de um caramujo manco.

Era fácil fazer pontos. A primeira atitude era justamente diminuir a velocidade do avião para pegar o máximo de inimigos que as manobras permitissem. E os postos eram muito visados também, íamos na malandragem de passar devagar sobre eles para encher o tanque o máximo possível e explodir o tanque no último segundo para ganhar 80 pontos de bônus.

O negócio era aniquilar com tudo que destoasse do azul da água. Nunca dei tanto valor a um pixel como naquela época, porque era essa a distância que o seu avião podia ficar da parede em alguns pontos. Certas manobras eram praticamente cirúrgicas, mesmo assim não tinha como evitar a ganância de abastecer naquele posto quase colado na parede, explodi-lo e ainda pegar um helicóptero antes de destruir a ponte logo à frente, valendo a expressão de paspalho de quem esta esperando a vez de jogar. E dava briga. Praticamente ficava um zicando o outro para conseguir jogar, exceto em casos excepcionais quando o milagre estava por acontecer, como chegar em partes nunca exploradas ou fazer a pontuação mágica de 50 mil. Minha mãe chegou lá em uma bela tarde e fez mais de 60 mil. E não tem final nenhum, só mais canais, cada um mais desafiante que outro, cheios de armadilhas, aviões brancos cruzando a tela em uma velocidade pervertida, helicópteros indo de um lado a outro, navios que começam a se mover quando menos se espera, enfim, o caos que faz você finalmente ser abatido, olhar orgulhoso para a pontuação e querer jogar tudo novamente. Bons tempos...

Lançamento: 1992
Console: Super Nintendo
Gênero: corrida

TOP GEAR

Jairo Vieira
São Paulo, SP

Se você está com essa revista em mãos, deve ser no mínimo uma pessoa que encara os games como algo além de "puro entretenimento". Portanto, deve saber que além de uma simples bugiganga que une você à uma televisão, existe muito mais do que energia elétrica. Esse é o meu caso.

As minhas mais fortes memórias estão relacionadas com a época dos videogames 16-bit, do Super NES e do maior jogo de corrida já lançado, na minha opinião: *Top Gear*. Contextualizando: eu era um aluno mediano do ginásio, com amigos que pude contar nos dedos e peso acima do ideal. Claro que em algum lugar eu precisava ser vitorioso. Que tal ser o melhor piloto do mundo? Mesmo de forma imaginária? Seria demais.

Em 1993, eu sonhava em possuir um SNES e consegui em dezembro, graças a uma mãe heróica que, após muitas economias, conseguiu satisfazer aquele menino caseiro. Nem sei quantos batimentos cardíacos por segundo eu alcancei ao abrir aquela caixa preta. Fiquei dopado com o aquele "cheirinho" de plástico novo. Corri para a locadora para escolher um jogo e, brilhando na prateleira, estava *Top Gear*. Todas as revistas da época falavam deste jogo. Cartucho em mãos, ligo o cabo RF, empurrei o botão roxo do console para frente e pronto, momento eternizado. Apertei Start, optei por câmbio automático, selecionei controle padrão e a escolha final: o carro branco.

O que eu veria a seguir era o conjunto perfeito entre gráficos lindos com jogabilidade excelente, daquelas que você corre o risco de comprometer toda a performance com um simples piscar de olhos. E isso era só uma parte do jogo. O que estava diante de mim não era um game com trilha sonora. *Top Gear* transcende essa ideia. Os cenários parecem ter sido desenvolvidos para o tema musical. A velocidade parecia se encaixar com o áudio.

Poder sentir o prazer a cada carro ultrapassado, 15th, 14th, 13th... 2nd e finalmente 1st, ver as colocações e pontuações após cada corrida, decorar o próximo trajeto, apertar o botão turbo e conseguir desviar de todos os carros que vem pela frente, chegar até a última volta com turbos de sobra, andar por subidas e descidas, ficar enfurecido com pedras que atrasavam a sua vida no meio do asfalto, corridas noturnas com o farol ligado, opção de dois jogadores. Sim, eu já era vitorioso.

Com o tempo passei a pensar que alguns jogos são eternos. E tenho certeza disso quando, 17 anos depois, ainda ouço a trilha do game no meu celular. *Top Gear* não foi, para mim, só um jogo, foi o plano de fundo de uma época vitoriosa.

MEDUSAS + ESCADAS = ÓDIO

E lá está você, subindo uma escadaria, com diversos power-ups e crente que finalmente derrotará o maldito Drácula. De repente, aparece uma cabeça de medusa flutuante, você erra o golpe, ela o atinge e drena um pouco de energia. "Nada de mais" você pensa, e continua subindo. Então aparece outra... e outra... e outra... E OUTRA... MEU DEUS, CABEÇAS DE MEDUSA ENCHEM A TELA E NÃO HÁ COMO DESVIAR!!!

Quando percebe, você foi derrubado da escada ou simplesmente perdeu toda a energia e morreu. Seus power-ups se foram e não é possível derrotar nem um Banana de Pijama, quanto mais o Drácula.

E é preciso subir aquela escadaria toda de novo, sem poderes, com menos armas e com ainda menos chances de matar ou evitar as medusas antes que o derrubem de novo. E é por isso que muitos fãs de *Castlevania* hoje não tem mais cabelos ou tem problemas de úlcera. Especialmente porque este é um mal que se repete em todos os jogos da série, o que prova que a Konami é dirigida pelo Coringa.

OUT OF THIS WORLD™

Lester, Buddy e a vastidão do estranho, hostil e opressor mundo/dimensão alienígena

O nascimento do jogo que, definitivamente, provou que as barreiras que separavam o cinema e os videogames eram só uma questão de ponto de vista

Por Orákio "Gagá" Rob

Havia um tempo em que jogos de grande sucesso eram produzidos por um único criador todo-poderoso, que desenhava personagens e cenários, projetava o jogo e o programava. E isso era metade do caminho, pois ainda restava bater nas portas das publishers para tentar conseguir um contrato de distribuição. Eram tempos diferentes das produções atuais, que movimentam milhões de dólares e os mais especializados profissionais, como diretores de arte, técnicos de som e outras funções típicas das produções hollywoodianas.

Quando o programador francês Eric Chahi lançou *Another World* (vamos chamá-lo aqui por seu nome norte-americano, que se popularizou no Brasil: *Out of this World*) em 1991, o espanto foi grande. Seu estilo, com direção de arte caprichada, ritmo forte e constante e ação cinematográfica, era diferente de qualquer coisa que já tivesse sido vista em jogos. A saga do físico Lester Knight Chaykin, protagonista, deixou a imprensa de joelhos e vendeu um milhão de cópias, isso em uma época em que esse número era ainda mais incrível do que nos dias de *Halo* e *Gran Turismo*.

O jogo transbordava engenhosos quebra-cabeças, dificílimos de serem solucionados. O jogador só precisava de dois botões (pulo e ações diversas) para conduzir Lester por um letal e complexo labirinto alien, enquanto este novo mundo parecia vir em seu encalço. Sem diálogos, e sequer um texto introdutório em sua versão original, *Out of this World* apresentou sua apaixonante história unicamente por meio de imagens.

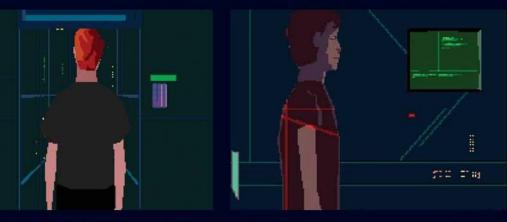
INSPIRAÇÃO E TRANSPIRAÇÃO

A inspiração mais óbvia de Eric Chahi veio do clássico *Karateka*, de Jordan "*Prince of Persia*" Mechner (a influência do estilo gráfico e da jogabilidade é bastante evidente), e de *Dragon's Lair*, de Don Bluth.

Chahi ficou fascinado com a qualidade visual da conversão para o Amiga (lançada em disquete, em 1989) de *Dragon's Lair* e imaginou se não seria possível criar uma animação semelhante usando polígonos, o que reduziria o espaço ocupado e permitiria muito mais flexibilidade nas ações. Equipado com um computador Amiga 500 com 1 MB de RAM e 20 MB de disco rígido, uma câmera e um gravador de som, Chahi deu início aos trabalhos. Com a câmera, Chahi filmou algumas sequências reais em vídeo, que depois seriam "copiadas" para polígonos usando técnicas de rotoscopia. Comum em desenhos animados antes do advento da captura de movimentos moderna, a rotoscopia era um trabalho predominantemente manual, tanto que Chahi era obrigado a pausar as imagens no vídeo, colocar o papel em frente à tela e desenhar os contornos por cima da imagem. As sequências de vídeo gravadas foram usadas principalmente na abertura e em cenas breves, como quando o personagem pega a arma no chão, após fugir da prisão no início de sua aventura. Foi um trabalho bastante cansativo, afinal, era difícil conseguir equipamento apropriado e, para testar sua determinação, a pausa do vídeo desarmava após cinco minutos para evitar danos ao cabeçote, o que forçava o artista a correr para concluir a cópia manual de cada quadro.

Ao contrário do que costuma acontecer, o ponto de partida de

Arte de Frank Franzetta, falecido recentemente, foi desenhista de Conan, o Bárbaro, e um dos artistas que inspiraram Chahi

A abertura original e a abertura da edição de aniversário

Dragon's Lair, a inspiração da jogabilidade de *Out of this World*

Out of this World foi justamente a sequência de abertura, que serviu como teste para o motor poligonal criado por Chahi. Satisfeito com o resultado, ele criou a primeira fase sem ter a menor ideia do que viria depois. O desenvolvimento seguiu esse esquema de improviso, com fases adicionadas gradualmente, sem um planejamento prévio. Esse tipo de desenvolvimento poderia ter resultado em um jogo pouco coerente, mas o efeito foi justamente o inverso: cada acontecimento ia naturalmente puxando o próximo.

Obviamente, essa coerência também se deve ao fato de Chahi ter iniciado o projeto com uma ideia clara da direção artística que seguiria. Sendo ele mesmo ilustrador e fotógrafo (apaixonado por fotografia de vulcões), optou desde o início por uma atmosfera de ficção-científica, combinado-a com a influência que recebeu de pintores especialistas em universos de fantasia, como Michael Whelan (ilustrou desde capas para álbuns do Meat Loaf e Sepultura até artes para livros de Stephen King e Isaac Asimov) e Frank Franzetta (*Conan, o bárbaro*). Conhecendo o trabalho desses artistas, não é difícil notar o impacto que tiveram no design do mundo de *Out of this World*.

Com total controle criativo sobre a direção e o estilo gráfico, só restava alguém que providenciasse a música. Chahi convidou seu amigo, o francês Jean-François Freitas, para compor a esparsa trilha sonora original. Freitas compôs os temas de abertura e de encerramento, uma vez que o jogo original, lançado para Amiga, não contava com música durante a ação. E assim, após dois anos de trabalho, a Delphine Software lançou a obra.

VIAGEM DIMENSIONAL

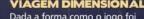
Dada a forma como o jogo foi criado, com cada cena puxando a outra meio que no improviso, é conveniente tratarmos do jogo da mesma forma, seguindo o fluxo da ação, analisando cada cena no momento em que ela acontece.

O herói do jogo é o físico Lester Knight Chaykin, que parece ser um homem comum – claro, tirando o fato de ele chegar ao seu laboratório dirigindo uma Ferrari. O atmosférico tema de abertura preenche o vazio deixado pela ausência de diálogos. Lester está sozinho e é recebido pelo avançado sistema de computador que protege seu laboratório, que se comunica com nosso herói com uma simpática mensagem de "Boa noite, professor", exibida em seu monitor verde. Sentado diante do computador, apático, Lester abre uma latinha de refrigerante. É então que a música subitamente cessa para que possamos ouvir o som de Lester engolindo a bebida, o único som humano oferecido ao longo de toda a sequência de abertura.

Essa sensação de solidão é um dos aspectos chave da experiência de *Out of this World*. Jean François, autor da trilha sonora, conta que Chahi é um homem reservado, e o próprio produtor admite que parte de sua solidão transbordou para o protagonista. Lester não poderia se sentir mais sozinho: ele é o único humano do jogo. Curiosamente, se rearranjarmos as letras do nome Lester Knight Chaykin, é possível formar Eric Chahi, exceto pela falta de uma letra "c" adicional – mas o "c" de "Eric" pode facilmente ser substituído pelo "k" de "Knight", fechando o anagrama. Coincidência?

Lester realiza um experimento com um colisor de partículas e a experiência rotineira é interrompida por uma tempestade. Um raio atinge o laboratório e a descarga atravessa o maquinário, combinando ciência e natureza em um resultado incrível. Em vez de ser consumido por uma descarga elétrica, o cientista é transportando para um lugar indeterminado no tempo e espaço.

A ação já começa com Lester se materializando debaixo d'água, com mesa e tudo. E ele precisa sair dali o quanto antes não só para escapar de um afogamento, mas também para fugir de tentáculos vindos das profundezas para agarrá-lo. Aqui já notamos claramente a influência de *Dragon's Lair*: embora as cenas sejam renderizadas em tempo real e a interação seja muito maior, o jogador também precisa usar o comando certo e insubstituível (subir) para escapar daquela situação específica; do contrário, é game over.

As cenas seguintes são emblemáticas: enquanto Lester deixa o fosso, uma besta negra, semelhante a uma pantera, surge ao fundo e sai do cenário, misteriosamente. Ainda

A programada mensagem de boa noite é a única fala de todo o jogo

Lester conduz suas pesquisas, alheio ao que o destino o reserva

recuperando fôlego, 99% dos jogadores gastaram um segundo para superar a incerteza do que significava a aparição da besta antes de prosseguir. Tempo suficiente para um tentáculo sair da água e arrastar Lester para as profundezas. Fica claro que será uma jornada de tentativas e erros para quem não agir rápido.

Na tela seguinte, o cenário parece estar desabando, o chão treme e pedras despencam do alto da tela. Esse é o jeito de o jogo de avisar sobre o que está por vir: todo este mundo conspira contra Lester. Seja tático, mas apresse-se: há sempre alguma coisa vindo atrás de você.

Uma coisa que os jogadores vão notar imediatamente é que não há indicadores de status: pontuação, energia, seletor de equipamento... nada. A ideia é a total imersão do jogador no mundo alien. Você não está controlando um boneco na tela, você está lá dentro, vivendo a ação, temendo os próximos passos e as suas consequências.

As serpentes no caminho trazem reflexos de *Dragon's Lair*: encostar resultava em uma cena animada, na qual o físico era morto com uma picada venenosa. Para coroar a sequência inicial, a besta negra reaparece bem diante de Lester, soltando um rugido ameaçador. Note que a fera é apenas uma forma negra, sem muitos detalhes. Como quase tudo em *Out of this World*, as formas são apenas um convite à imaginação do jogador. Cada um terá uma impressão diferente da criatura e do mundo em que Lester foi parar, aumentando o encanto da experiência. Chahi confirma essa leitura em entrevista ao site Eurogamer: "Qualquer um pode projetar e imaginar algo no jogo, pois nele as coisas são apenas sugeridas – nem os gráficos, nem a história são detalhados".

Tem início um momento de ação frenética, com a besta no encalço de Lester. Em sua fuga, ele corre de volta para a tela inicial, um prenúncio do que virá em todo o resto do jogo: o herói não sabe para onde está indo, nem se há alguma saída deste lugar infernal. Não há objetivos claros como "chegue ao portão principal", a única coisa que o protagonista pode fazer é tentar se manter vivo.

Lester é encurralado contra um precipício, e a fera continua a vir em seu encalço. Diante da morte certa, ele salta sobre o vazio e agarra-se a um cipó em uma atitude inútil e desesperada – afinal, de que adianta ficar pendurado em um cipó sobre um precipício? Mas o cipó se parte, lançando Lester de volta, tal qual Tarzan, para um pouco além de onde está a pantera, dando continuidade à fuga (desta vez no sentido oposto). No caminho, acontece o primeiro contato com o povo alienígena, que mata a pantera e dispara também contra o herói, que cai inconsciente.

Ao acordar, Lester se vê dividindo uma cela suspensa com outro alien, de nome e motivação desconhecidas. Balançando a cela, Lester atrai a atenção dos guardas. Um detalhe curioso é que um guarda surge correndo no fundo da tela, para então sumir novamente. Segundo o próprio Chahi, os traços usados para indicar movimentação do guarda em supervelocidade eram uma referência direta aos mangás da série *Dragon Ball*, que ele lia na época.

Lester consegue derrubar a cela sobre um dos guardas, libertando a si próprio e a seu companheiro de cela, apelidado de "Buddy" (amigo) por Chahi. Embora sequer possam se entender (o alienígena gesticula para Lester enquanto pronuncia uma frase em seu estranho idioma), os dois passam a trabalhar em equipe para escapar da fortaleza. A amizade entre Lester e Buddy talvez seja o tema mais forte do jogo. Ironicamente, a única coisa

Karateka foi a faísca para o nascimento dos jogos cinematográficos

A besta negra observa Lester do topo de um rochedo. O silêncio parecia sufocar

separando o herói da mais completa solidão é um ser alienígena, cujo idioma ele não pode compreender. O que importa é que os dois têm um objetivo em comum: sobreviver.

Lester encontra uma pistola no chão, capaz de três tipos de disparo. O primeiro é um disparo comum, criado para ferir. O segundo é um campo de força, ativado ao manter o botão de tiro pressionado. O curioso é que o escudo foi adicionado por causa de uma limitação no design. Chahi pretendia acrescentar uma ação furtiva, talvez algo semelhante à essência de *Metal Gear*. O problema é que, para que o herói pudesse se esconder dos aliens, o cenário (que é predominantemente bidimensional) teria que ganhar profundidade e isso complicaria o design. Em vez disso, Chahi teve a ideia do campo de força para evitar os disparos inimigos. Já o terceiro disparo da arma, obtido ao manter o botão pressionado por mais tempo, é um superdisparo, um encorpado e sonoro raio de luz capaz de destruir portas e algumas paredes. O mais engraçado é que Chahi reconhece que esse disparo especial da pistola pode ter sido mais do que levemente influenciado pelos famosos "kamehamehas" de *Dragon Ball*. Mas que o jogador não se anime muito: a pistola tem carga limitadíssima, e quem abusar dela logo ficará sem munição.

O campo de força tornou-se um elemento marcante da jogabilidade, principalmente durante a fuga dos personagens. Enquanto Buddy tenta abrir a porta de saída do bloco dos prisioneiros, Lester dá cobertura a ele criando um campo de força e trocando tiros com seus algozes. A porta é aberta e dá acesso a um elevador, que dá outra amostra da criatividade de um desenvolvedor independente: o barulho que o elevador faz ao se deslocar é o som da impressora matricial de Chahi.

Subindo até o andar mais alto da torre, o jogador pode se aproximar de uma janela e vislumbrar o mundo em que foi parar. A paisagem é exótica e assustadora: uma área envolta por muros altos e pontiagudos, evocando uma imagem semelhantes à da mandíbula escancarada de uma fera. A impressão que se tem é a de que o cenário e tudo o que está dentro dele estão prestes a ser devorados. Mesmo as torres que se erguem bem acima do nível do chão parecem pequenas e insignificantes diante dessas assustadoras estruturas. Não se avista nenhuma saída óbvia do lugar, e as coisas não parecem nada boas para o herói.

Mesmo sem detalhes, o ângulo e a postura do animal assustavam

A ótima animação poligonal de Lester era novidade para os jogadores de SNES e Mega

O primeiro humanoide parece um carrasco. Olhos sombrios, sem alma

O movimento do guarda e Lester no teletransporte: inspiração na técnica de supervelocidade Zanzoken, do mangá *Dragon Ball Z*

Descendo pelo elevador, Lester dispara contra o sistema elétrico que controla a porta do andar de cima. Isso dá a ele tempo para explodir uma porta e correr para a saída antes que o guarda consiga sair de seu posto para alvejá-lo. O problema é que o disparo descarrega a arma de Lester, que se vê encurralado na porta seguinte. Enquanto outro guarda armado se aproxima perigosamente pelo outro lado, Buddy abre um bueiro para que Lester escape. O físico desce pela passagem e Buddy, grande demais para atravessar o túnel, é rendido e levado pelo guarda.

Agora Lester está sozinho outra vez, descendo ainda mais pela garganta dessa cidade infernal. Rolando pelos dutos, ele chega a uma nova seção, onde recarrega sua arma. Poucos passos depois, Lester vê seu amigo Buddy fugindo dos guardas. Como estão em planos diferentes da tela, os dois não se reencontrarm. Viver esta cena pela primeira vez mostrou como o jogo oferecia sensações de imersão e adrenalina antes associadas apenas aos filmes nas telonas.

O herói vai parar em uma caverna, provavelmente a parte mais difícil da aventura. A caverna está cheia de possibilidades de mortes brutais. Se cair sobre as estalactites, Lester é impalado. Se pisar nas misteriosas mandíbulas que se espalham pelo chão, será triturado. Seja lento ao passar pelas "plantas carnívoras" penduradas ao teto e Lester será envolvido por seus tentáculos e esmagado em uma explosão de sangue. Sozinho, sem poder contar com a ajuda de ninguém, Lester só pode usar a própria brutalidade do local para vencê-lo: disparando contra um pássaro, ele faz com que o animal voe direto para a boca de uma das plantas carnívoras, distraindo os monstros por algum tempo. Ao atirar contra uma parede, Lester libera um enorme volume de água que preenche a galeria subterrânea e o lança de volta ao andar superior – isso se for rápido o suficiente para evitar a terrível morte por afogamento.

Ao deixar a caverna, o jogador podia ver Buddy se esgueirando por um duto de ventilação, abaixo do solo. O duto está bloqueado, mas será liberado por Lester em breve. Após algumas telas, temos uma cena engenhosa: o herói se vê do lado de fora da cúpula que forma o teto de uma sala. Não é possível ver o que se passa nessa sala, mas os lustres pendurados no teto refletem o movimento de uma

É na prisão que Lester encontra seu único amigo neste mundo, "Buddy"

Usando técnicas de rotoscopia, Chahi levou as imagens filmadas para o jogo

A pistola serve para atacar, defender e também para solucionar enigmas

forma esbranquiçada. O som de passos que acompanha esse movimento diz ao jogador tudo o que ele precisa saber: há um homem caminhando na sala abaixo. Mais uma vez, Chahi usa elementos vagos para sugerir uma situação aos jogadores. Lester deve esperar o momento certo, quando o guarda para de caminhar por alguns instantes, para atirar contra a corrente de sustentação do lustre, que despenca e mata o guarda.

Lester atravessa algumas telas e tem lugar um momento de tensão: ao tentar cruzar a extremidade da tela, o herói é surpreendido por um guarda, que lhe acerta um soco com toda a força. Lester vai ao chão, parecendo estar inconsciente, e sua arma gira para longe. O guarda se aproxima e o ergue pelo pescoço. É então que o jogador percebe que Lester está acordado e, ao pressionar de um botão do controle, o herói acerta um belo chute nas "partes baixas" do alienígena (que, pelo visto, não é tão diferente assim de nós). Enquanto o guarda se contorce de dor, o jogador precisa correr na direção da arma e pressionar para baixo, fazendo Lester rolar e recuperar a pistola. Um disparo rápido elimina o guarda e, após mais uma batalha, o protagonista deve nadar pela caverna que ele mesmo encheu de água para desativar mais um sistema de segurança. De volta à superfície, chega o momento de maior tensão da fuga.

Após cair por um buraco em uma nova seção, Lester mal tem tempo para respirar e precisa explodir a parede à direita e correr por sua vida. Logo que começa a correr, tiros são disparados atrás dele. Lester atravessa uma porta atrás da outra e elas só se fecham a tempo de serem destruídas por mais um disparo poderosíssimo de seus algozes, agindo com escudos que salvam o herói de ser pulverizado por uma questão de segundos. Caçado como um animal, ele corre desesperadamente pelo claustrofóbico corredor, sem outra opção que não seja descer cada vez mais fundo pela garganta do mundo hostil que quer devorá-lo. Enquanto Lester corre, o jogador pode ver Buddy se arrastando pelo duto de ventilação logo acima.

O corredor não tem saída. Lester se vê encurralado. Ele sabe que há um enorme número de soldados atrás dele e que jamais conseguirá sair dali com vida. Sem escolha, ele ergue um campo de força e resiste o máximo possível à morte brutal que o aguarda. Felizmente, acaba resgatado no último segundo por Buddy, que surge por uma passagem no teto e puxa Lester para cima. Neste ponto, rola uma situação curiosa.

No jogo original, lançado para Amiga, Lester e Buddy saem direto na fase do tanque, na arena. Só que quando o jogo foi lançado para PC, a Delphine pediu a Chahi que aumentasse um pouco sua duração, já que um jogador que já conhecesse todas as "pegadinhas" poderia terminá-lo em pouco mais de 20 minutos. Chahi se viu em uma situação difícil, porque o jogo tem uma coerência e um ritmo admiráveis, tudo parece perfeitamente encaixado. Criar novos estágios era uma atitude perigosa, que poderia comprometer o ritmo da aventura.

Felizmente, Chahi enxergou na cena em que Buddy resgata Lester de seus algozes um bom momento para aumentar a história e ainda reforçar os laços de amizade entre os dois. Depois de içar Lester do corredor, Buddy corre para dentro de uma construção e é rendido por dois guardas. Lester vem por fora, dá a volta e entra pela porta dos fundos. Um dos guardas se volta para Lester, e ambos trocam tiros. O guarda que rendia o alienígena se distrai, e Buddy aproveita a oportunidade para saltar sobre ele, iniciando uma luta corpo a corpo.

Vencidos os guardas, os dois

Os olhos são a janela para a alma solitária de um herói e um produtor

ERIC CHAHI

Eric Chahi trabalhou comercialmente em um jogo pela primeira vez em 1983, com *Frog* (não o clássico da Konami). Seus primeiros jogos não são particularmente interessantes e o momento da virada veio em 1986, com o jogo de terror *Le Pacte*, para Amstrad CPC. O jogo marcou a primeira tentativa de Chahi de ir além da mera ação, de comunicar uma emoção ao jogador.

A história se passa em uma casa mal-assombrada, com design plagiado do casarão da série de filmes de terror *Amityville*. Há uma forte atmosfera gráfica e momentos impactantes. Ao testemunhar um fenômeno paranormal, como um objeto voando, o jogador pode bater uma foto da cena. Quando revelada, a foto mostra o espírito em questão, pegando fogo. Em vez do medidor de energia, há uma barra representando o estado mental do jogador. Quando surgem forças além de sua imaginação, a barra diminui. Quando a barra se esvazia, o jogador enlouquece e perde o jogo. Consegue ver um pouco de *Fatal Frame* e *Eternal Darkness* neste conceito?

Outro momento decisivo para Chahi foi *Future Wars*, um curioso adventure estrelado por um limpador de janelas, lançado para o Amiga em 1989. Chahi ficou encarregado apenas da arte, e seu trabalho chamou a atenção da mídia da época: "Quanto aos gráficos, *Future Wars* brilha, com algumas das melhores cenas que você já viu em um adventure (...)", escreveu a revista *Amiga Format* em sua edição de janeiro de 1990. Sobre a animação, observou: "É da mais alta qualidade; espantosa, em alguns momentos".

Embora tenha tido a liberdade para se expressar graficamente em *Future Wars*, Chahi sentia-se frustrado por não ter controle total sobre o design do jogo. Foi essa frustração que o levou a dedicar-se a um projeto inteiramente seu: *Out of this World*.

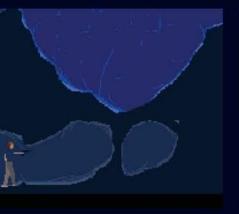
Outro trabalho de grande reconhecimento de Chahi foi o fabuloso *Heart of Darkness* (PlayStation), semelhante a *Out of this World*.

A prisão parece estar situada dentro da mandíbula escancarada de uma fera

correm para fugir, mas Lester para diante de um salto que para ele seria impossível. Buddy pede a ele que se aproxime, segura Lester e lança-o sobre o vão em segurança até o outro lado. Só que Buddy não consegue saltar tão longe, e só não despenca porque se agarra a um pequeno toldo no lado oposto. Com Buddy pendurado sobre o vão, Lester desce e enfrenta mais alguns guardas, em busca de uma maneira de salvar seu parceiro Buddy.

Após uma sequência engenhosa, que exige que o jogador renda um guarda sem matá-lo, para que ele acione um botão essencial para o progresso, Lester desativa o sistema de segurança e abre as jaulas das feras. A confusão está armada: os guardas, ocupados em tentar se livrar das terríveis bestas negras que saltam sobre eles, mal têm tempo de se importar com Lester, que atravessa um corredor e ativa a ponte, salvando Buddy. Só então os dois seguem para a fase do tanque, presente na versão do Amiga.

Lester e Buddy sobem a bordo do enorme veículo e entram em uma arena. A multidão assiste a gladiadores lutando contra bestas negras e entre si. Logo os ataques se concentram no tanque do herói. O objetivo é apertar os botões certos antes que as bombas destruam o tanque. Mais uma vez, podemos notar a influência dos quadrinhos no design de Chahi: enquanto a tela principal mostra a arena, um pequeno quadro "recortado" no canto superior mostra a mão de Lester e o painel do tanque. Apertando a sequência certa, surge o botão branco que ejeta as cápsulas de Lester e Buddy rumo à última fase.

Em um momento bem-humorado, a última fase se passa em uma sala de banho. Alienígenas nuas estão sentadas à beira da piscina, enquanto uma delas nada de forma descontraída, de costas, batendo os pés. Quando a cápsula de Lester faz uma súbita aterrissagem forçada no

local, todas as "tímidas" alienígenas se jogam na piscina – mas nossa nadadora extraterrestre continua nadando placidamente... E, mais uma vez, Chahi brinca com diferentes planos: quando Lester deixa a cápsula, um soldado próximo à tela surge e dispara na direção dele. Outros tiros são disparados paralelamente ao herói, e guardas no fundo apontam suas armas para a frente da tela. Na cena seguinte, continua a troca de tiros vindos de todos os ângulos. A forma como Chahi brinca com a profundidade da tela é genial. Mesmo nos jogos tridimensionais, é muito difícil passar a sensação de agitação que os combates bidimensionais de *Out of this World* passam.

Em um dos momentos mais tensos da aventura, a ajuda vem de cima

Os disparos vindos do primeiro plano chegam a deixar marcas no cenário.

Logo adiante, Buddy reaparece e os dois correm juntos. Porém, um disparo vindo do primeiro plano destrói o piso, e Lester despenca rumo à morte certa... ou não? Um braço se estende e puxa Lester de volta. É um dos guardas, que quer ir à forra por todo o problema que nosso herói causou. Ele joga Lester no chão e chuta seu rosto. Mas o guarda está entretido demais para notar a ameaçadora figura de Buddy, que se lança sobre ele. Enquanto os dois trocam socos no chão, Lester, visivelmente exausto, se arrasta lentamente até um par de alavancas. O guarda lança Buddy contra o abismo, mas ele consegue se agarrar à borda. É nesse momento que Lester puxa a primeira alavanca, disparando um laser que pulveriza o guarda. A segunda alavanca ativa o teletransporte para o telhado. Com suas últimas forças, Lester se arrasta para ser teletransportado.

A enigmática cena final se passa no telhado. Um enorme pássaro negro de asas vermelhas aguarda pelos heróis. Lester não tem mais forças e fica caído ao chão, imóvel. Buddy chega, pega Lester nos braços e sobe no pássaro. Os dois voam com destino incerto; não se sabe para onde foram, nem se Lester sobreviveu. Como fez ao longo de todo o jogo, Chahi deixa o final a cargo da imaginação de cada um.

OUTROS MUNDOS

As versões de *Out of this World* para outras plataformas foram um caso à parte. A versão lançada para DOS ganhou uma fase nova (que marcaria presença em todas as versões posteriores), e alguns toques sutis aumentaram um pouco a dificuldade do jogo – por exemplo, foram acrescentados jatos

EVOLUÇÃO

O quadro superior, à esquerda, destaca uma cena com estilo de HQs

letais na fase dos esgotos, e um guarda foi posicionado na parte inferior da fase da cadeia, protegendo o sistema de alarme.

As versões de Mega Drive e Super Nintendo maneiraram um pouco na violência. A cena da morte de Lester ao ser agarrado por uma das "plantas carnívoras" no estágio da caverna é um tanto... intensa e sangrenta no jogo original. Com a Nintendo, como era de costume, as coisas foram mais complicadas. Chahi teve que remover todos os vestígios de sangue do jogo. Isso levou a situações que beiram o ridículo, como quando Lester cai sobre estalagmites afiadas e uma gota de sangue mancha a ponta de uma delas. Aquele mísero pontinho de sangue teve que ser pintado de preto, com um resultado um tanto esquisito. Até a saliva da pantera, que era rosada e apenas lembrava sangue, ficou verde!!!

Outro detalhe divertidíssimo é a censura que as duas versões sofreram no último estágio. Segundos antes de as cápsulas de Lester e seu amigo atravessarem o teto da casa de banho, vemos algumas alienígenas nuas de costas, sentadas à beira da piscina. Na versão para o Amiga, podemos ver um pedaço da... "divisão" das nádegas das alienígenas. Chahi foi forçado a apagar os três pixels que formavam essa divisão, diminuindo o "erotismo" da cena. Inacreditável.

Mas esse não foi o único, nem o maior dos problemas. Chahi se aborreceu muito com a Interplay, encarregada de lançar as versões para consoles. Ela insistiu para que novas músicas fossem acrescentadas ao jogo. Além disso, exigia que as poucas músicas da trilha original composta por Jean-François Freitas, como a da abertura do jogo, fossem substituídas pelas de outro compositor. Chahi até aceitou a inclusão de novas músicas, mas fincou pé e não aceitou de jeito nenhum que as músicas originais fossem retiradas, especialmente a da sequência de apresentação da história, que, segundo ele, se encaixa perfeitamente com a atmosfera e com momentos específicos da animação (lembra-se da "golada" do personagem no momento em que a música para, que mencionamos no início da matéria?). Depois de muito bate-boca, ele criou um "fax infinito", uma folha com a frase "mantenham a música original" e com as duas pontas atadas por durex, enviada por fax. Aquele fax infinito deve ter despejado um monte de papel nos escritórios da Interplay, mas quem resolveu a situação a favor de Chahi foi a advogada da Delphine Software.

Na verdade, a trilha original de Jean-François é muito atmosférica, mas bastante esparsa. Simplesmente não havia música nos momentos de ação do jogo, o que poderia ser perfeitamente normal para quem jogava *Out of this World* no computador, mas certamente seria esquisito para os gamers proprietários de consoles de 16-bit. As novas faixas foram compostas pelo músico alemão Charles Deenen. E verdade seja dita, ele fez um excelente trabalho. As versões para Mega Drive e Super Nintendo ganharam um prólogo com uma página do diário do herói do jogo, e essa nova sequência é embalada por um tema musical épico e altamente envolvente, que ajuda a colocar o jogador no clima. Outro tema foi composto para as sequências de ação, e além de dramático na medida certa, ele parece combinar perfeitamente bem com a animação, criando uma atmosfera ainda maior. Essas faixas brilham com maior intensidade no Super Nintento, mas foram adaptadas com bastante eficiência para o Mega Drive pelo famoso Tommy "VGL" Tallarico. Talvez as novas faixas diminuam a sensação de solidão cuidadosamente engendrada por Chahi, mas é difícil dizer que não trazem vigor ao jogo. O novo prólogo também pode macular um pouco a experiência por apresentar texto (no jogo original, o único texto exibido está na tela do computador de Chahi, e em sua maioria é tão técnico que não faz muito sentido para quem o lê), mas também ajuda a preparar o jogador para a aventura. Cabe a cada um jogar e tirar suas próprias conclusões quanto à melhor abordagem.

A versão para 3DO é outro caso à parte. Todos os cenários foram refeitos e melhorados consideravelmente. O resultado poderia ser brilhante, mas os gráficos poligonais que formam os personagens não tiveram sua resolução aumentada, e o contraste gerado ficou muito esquisito. A trilha também foi totalmente recriada por outro músico, Andrew Dimitroff. Uma escolha um tanto exótica, diga-se de passagem: Dimitroff cuidou da

Jean-François Freitas, amigo de Chahi, cuidou da trilha sonora

O CORAÇÃO DO ALIENÍGENA

Quando foi decidido que *Out of this World* seria portado para Sega CD, o problema do tamanho reduzido do jogo agravou-se. Se muita gente já reclamava da duração do jogo em cartucho, imagine em um CD-ROM. A Interplay insistiu para que Chahi criasse um novo jogo, uma continuação do primeiro. Muito contrariado, Chahi acabou aceitando. Nas palavras do próprio Chahi, "em vez de criar uma sequência cronológica da primeira história, decidi que seria uma ideia excelente recriar o primeiro jogo pelo ponto de vista do alienígena, fazendo o jogador descobrir *Out of this World* com outros olhos". Mas ele ficou encarregado apenas do conceito inicial e não da realização, que ficou toda a cargo da Interplay. O design de *Heart of the Alien* é creditado a Jeremy S. Barnes, que começava sua carreira nos videogames e viria a trabalhar em muitos outros jogos no futuro, em funções variadas.

O resultado foi um jogo nada divertido, com animação... esquisita. Não é ruim, mas dá para perceber que alguma coisa não deu certo. Para piorar, Lester morre em *Heart of the Alien*, em uma cena fraca e de animação desajeitada. Há até uma cena de gosto duvidoso no encerramento, na qual o personagem é cremado!!! Chahi se arrepende da decisão de lançar essa continuação até hoje, dizendo que preferia manter o destino de Lester em aberto, como no encerramento do jogo original.

direção musical de filmes, séries e desenhos populares dos anos 1980, como *Robocop*, *Alf*, o *E.Teimoso* e *She-ra*. Além disso, ele atuou como compositor nos desenhos "genéricos" da Branca de Neve, Pocahontas e Hércules, lançados para pegar carona no sucesso das produções milionárias da Disney. Dizer que a trilha de *Out of this World* para o 3DO foi o ponto alto de sua carreira não parece algo muito distante da realidade. Ainda assim, Dimitroff fez um bom trabalho, embora a trilha original e as faixas adicionais compostas por Deenen sejam muito superiores.

A versão mais curiosa certamente é a do Sega CD. A trilha foi refeita, mas o responsável foi o próprio Jean-François Freitas. A música de abertura foi mantida e novas faixas compostas por ele foram acrescentadas, com excelentes resultados, o que torna esta uma das melhores versões de todas, conciliando boa música e uma jogabilidade mais suave, já que a versão de SNES tem música excelente, mas é um pouco lenta. A versão de Mega Drive mostra claramente a maior velocidade de processamento do console da Sega, dando sinais de lentidão apenas em alguns momentos específicos, como na cena em que Lester e seu amigo estão presos na cela suspensa. No Sega CD, o jogo flui ainda melhor.

Outras versões oficiais foram lançadas para outras plataformas, como Atari ST e Mac. Até o portátil Game Boy Advance entrou na dança, com uma versão criada por fãs. O autor da façanha foi Cyril Corgordan. A princípio, ele teve problemas com Chahi, que baniu a distribuição do jogo. Porém, ao analisar a situação, Chahi percebeu o enorme trabalho que Cyril teve para adaptar o jogo por meio de engenharia reversa. Um ano depois, liberou a distribuição gratuita da versão de Cyril e ainda o encarregou de portar o jogo para telefones celulares. Outras adaptações extraoficiais também foram realizadas para PlayStation 2 e PSP, entre outras plataformas.

A EDIÇÃO DE ANIVERSÁRIO

Apesar de contar com boas conversões para vários consoles, o posto de melhor versão vai para a edição comemorativa de 15 anos, lançada em 2007 (e, portanto, com um ano de atraso).

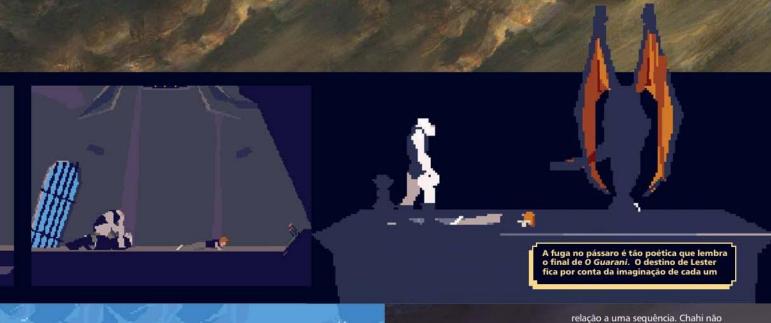
A edição de aniversário é tudo o que um fã pode querer. Chahi recriou os cenários com imagens caprichadas em alta definição. Mas não cometeu o mesmo erro da versão lançada para o 3DO, e atualizou também a definição dos modelos poligonais, diminuindo o contraste entre os dois tipos de gráficos. Na tela de opções, o jogador pode escolher entre várias resoluções diferentes, chegando a um máximo de 1280 x 1024. Também é possível ativar um modo turbo, que acelera a ação. As duas músicas tocadas durante o jogo (uma na abertura e outra no encerramento) foram regravadas por Jean-François Freitas, com excelentes resultados. Aliás, o CD do jogo traz também a trilha exclusiva composta por Jean para o jogo: 13 faixas atmosféricas em MP3.

Mas os jogadores mais saudosistas não precisam se preocupar: Chahi teve o cuidado de inserir também a versão original, com baixa resolução, 16 cores e trilha sonora original. Se quiser, o jogador pode combinar os recursos da forma que quiser: por exemplo, é possível jogar com os cenários originais, só que em alta resolução e com a trilha sonora nova.

Também foram realizadas discretas melhorias na jogabilidade para balancear a dificuldade. Na fase em que Lester rola pelos esgotos, o ritmo de alguns jatos letais foi

Cena no jogo original, à esquerda, e a mesma cena na versão com gráficos aprimorados

A fuga no pássaro é tão poética que lembra o final de *O Guarani*. O destino de Lester fica por conta da imaginação de cada um

Será que este pássaro faz viagens espaciais? Nunca saberemos...

levemente alterado para facilitar um pouco as coisas – no original, o jogador precisava ser extremamente preciso para passar por dois jatos específicos. Também foram acrescentados mais checkpoints, especialmente na fase da caverna, que é longa e não possuía nenhum checkpoint intermediário. Chahi já declarou algumas vezes que os checkpoints haviam sido distribuídos de forma desigual no jogo original, e aqui ele aproveitou para corrigir seu erro. Aliás, nota-se o esforço para tornar o produto mais prazeroso: os estágios vencidos vão aparecendo automaticamente na opção "Continue" do menu principal, não é mais necessário ficar digitando senhas (embora elas ainda existam).

Mas para quem gosta de saber sobre como os jogos são feitos, a nata dessa edição de aniversário são os extras. Foi incluído um documentário em vídeo com 17 minutos de duração, no qual Chahi conta (em francês, com legendas em inglês) alguns detalhes da produção, mostrando os modelos reais que usou para criar algumas das cenas, como a pistola de Lester ou a miniatura de Ferrari usada na sequência de abertura. Jean-François também participa da entrevista, e é interessante ver os dois conversando sobre o jogo 15 anos depois.

Além do vídeo, há um arquivo em PDF com um bloco de anotações técnicas feitas por Chahi durante o desenvolvimento do jogo, que tem mais valor histórico do que utilidade, e um interessantíssimo diário de desenvolvimento (também em PDF), com desenhos de cenários e personagens, e comentários de Chahi. Há muitas imagens valiosas para os fãs, como os primeiros rascunhos da raça de Buddy e os designs rejeitados do mundo alienígena visto por Lester do alto da torre. Esta é a melhor versão que você vai encontrar, e não é muito difícil achar edições novas e lacradas a bons preços no eBay.

O LEGADO

Impactante, *Out of this World* não poderia deixar de influenciar a indústria nos anos seguintes. Uma cria bastante óbvia é *Flashback*, lançado em 1992 para Amiga e adaptado para diversas plataformas. O uso de gráficos poligonais e o estilo da jogabilidade são muito parecidos, mas ao contrário do que imaginam, *Flashback* não é uma continuação de *Out of this World*, e Eric Chahi não teve participação alguma em seu desenvolvimento.

Hideo Kojima, criador da série *Metal Gear*, cita *Out of this World* como um dos cinco jogos que mais o influenciaram. Fumito Ueda, criador do clássico *Ico* para o PlayStation 2, revelou em entrevista à revista japonesa *Famitsu* que a obra de Chahi foi uma grande influência para o design de *Ico*. A mesma ideia de solidão está presente no jogo, e também há um forte e silencioso elo emocional entre o protagonista e a princesa que o acompanha.

Apesar de podermos encontrar reflexos deste clássico em muitos outros jogos modernos, a verdade é que não há muita esperança com relação a uma sequência. Chahi não parece muito interessado em transformar o jogo em uma série, embora mostre grande consideração pelos fãs, lançando edições aprimoradas e falando sobre a obra em entrevistas mesmo mais de 15 anos após seu lançamento.

Depois de *Out of this World*, Chahi se envolveu na criação de *Heart of Darkness*, que levou seis anos para ser concluído. O desenvolvimento do jogo foi tumultuado e cansativo e, após sua conclusão, Chahi deixou um pouco de lado os videogames para se dedicar a um de seus hobbies: fotografar vulcões. Em uma entrevista recente, concedida em dupla com Jordan Mechner, ele diz estar trabalhando com uma equipe em um novo projeto há um ano e meio. Trata-se de *Project DUST*, revelado durante a E3 2010, produzido pela Ubisoft para as lojas virtuais PlayStation Network e Xbox Live. Ainda não há informações sobre a estrutura do jogo, apenas que revela um povo que luta pela sobrevivência em um planeta onde as forças da natureza estão fora de controle. E, claro, há vulcões...

Project Dust é o primeiro projeto em que Eric Chahi se envolve desde Heart of Darkness, lançado para PlayStation em 1998

"Buddy", o parceiro brutamontes que salvou a vida de Lester tantas vezes... E foi também salvo por ele

Olá! Eu sou Orákio Rob
e hoje vamos desvendar os

Fatos e lendas do universo da emulação

Meias verdades, completas mentiras e tudo o que você precisa saber para, finalmente, entender se está infringindo a lei enquanto joga seu game favorito

Emuladores, ROMs, portáteis chineses que rodam jogos de consoles antigos... Parte do cenário retrogamer é alimentado por produtos e atitudes polêmicas, difíceis de se classificar como legais ou ilegais, certas ou erradas. Em cinco minutos de pesquisa no Google, dá para encontrar pacotes digitais de jogos que, somados, oferecam gratuitamente toda a história dos videogames.

O avanço tecnológico também estimula outras iniciativas, como a criação de grupos de voluntários que localizam (o termo correto para a tradução de software) jogos em japonês ou em inglês para o idioma oficial de seus países. Há fãs que alteram aspectos específicos de seus jogos favoritos e aumentam a dificuldade, incluem novos personagens ou trocam as músicas. Isso sem falar em grupos que lançam jogos que foram cancelados durante o desenvolvimento e que nunca chegaram ao mercado, obtidos com os mais incríveis malabarismos em leilões virtuais ou por outras fontes secretas.

Até que ponto esse cenário de distribuição, troca e manipulação de jogos antigos por meios digitais é legal? Como o assunto é bastante controverso, investigamos os mitos e os fatos que cercam toda essa polêmica.

ROMS, BIOS E OS EMULADORES

Emulador é um programa ou dispositivo que atua como se fosse outro programa ou dispositivo. Para nossos propósitos específicos, podemos dizer que um emulador é um programa que roda em computadores, celulares e outros dispositivos, e que atua como um videogame "de verdade". Quando você põe um jogo para rodar em um emulador, ele exibe o jogo na tela, aceita seus comandos e funciona basicamente como se fosse o videogame. Alguns emuladores exigem a mídia original dos jogos para funcionarem, mas, na maioria das vezes, os cartuchos e CDs/DVDs originais são substituídos por arquivos digitais, as ROMs e ISOs.

Tecnicamente, ROM (abreviação de Read Only Memory, ou memória apenas para leitura) é o chip de memória presente nos cartuchos que contém o programa do jogo em si. Com o uso de equipamentos especiais, é possível transferir o conteúdo desse chip para um arquivo, que, para todos os fins, passa a ser uma cópia digital do jogo original. Essa prática é chamada de "ROM dumping" (cópia de ROM), e os arquivos gerados por ela são popularmente conhecidos como ROMs.

Processo semelhante ocorre com os jogos gravados em mídias óticas como CDs e DVDs. Na maioria das vezes, o processo de cópia de jogos gravados nessas mídias é ainda mais trivial, exigindo apenas um computador razoavelmente moderno equipado com um leitor de discos. O conteúdo da mídia é lido pelo computador e copiado para um arquivo do tipo ISO, que, assim como uma ROM, é uma cópia digital do jogo contido na mídia original.

As ROMs de jogos antigos costumam ocupar pouquíssimo espaço no HD, visto que os cartuchos armazenavam uma quantidade pequena de dados. É comum encontrarmos pacotes na internet que contêm todas as ROMs (jogos) de consoles como o Master System e o Super Nintendo. Já as ISOs costumam ser maiores, dado o maior espaço de armazenamento dos CDs/DVDs que são cópias, e é mais comum encontrá-las individualmente na internet, embora também existam pacotes completos (e geralmente enormes) disponíveis com todas as ISOs de Sega CD, PC Engine ou PlayStation. De posse de um pacote de ROMs ou ISOs, o usuário de um emulador pode virtualmente rodar qualquer jogo que tenha sido lançado para o console emulado, desde que o jogo tenha sido copiado (ou "dumpado").

A cópia digital de CDs e DVDs é conhecida como ISO

Para que os emuladores possam imitar (ou emular) o comportamento dos consoles antigos, eles precisam de um programa capaz de interagir com as ROMs e ISOs da mesma forma que um console de verdade interage com os cartuchos e CDs. A maneira mais fácil de se conseguir esse resultado é com o uso do BIOS original. O BIOS é o programa que cuida dessa interação nos consoles, e, da mesma forma que acontece com as ROMs, é possível "dumpar" o BIOS e usá-lo no emulador, que passa a agir como se de fato fosse o console original.

O QUE A LEI DIZ

O oba-oba da troca de jogos gratuitamente pela internet e da emulação de consoles antigos tem suas complicações legais. A criação, o uso e a distribuição de emuladores, sob certas circunstâncias, é uma prática legal segundo a legislação norte-americana. Há alguns precedentes na justiça dos EUA, mas o caso que definiu de vez a legalidade da emulação por lá foi o Sony Corporation of America vs. Connectix, Inc. (2000).

Na época do PlayStation, ainda não era comum baixar ISOs

A Connectix havia lançado um emulador de PlayStation para computadores Macintosh. Ele não funcionava com ISOs, mas com os CDs originais de PlayStation, que precisavam ser adquiridos legalmente. A Sony entrou na justiça para tirar o produto do

O ministério da justiça virtual adverte: usar ROMs é crime e a ESWAT não aprova

CASOS FAMOSOS: LEWIS GALOOB TOYS, INC. VS. NINTENDO OF AMERICA, INC. (1992)

O famoso caso "Game Genie". A Lewis Galoob Toys lançou um adaptador para cartuchos de NES chamado Game Genie, que permitia ao jogador digitar códigos que concediam vidas infinitas e outras vantagens para jogos de NES. A Nintendo entrou com ação na justiça alegando que seu software não havia sido desenvolvido para ser executado no Game Genie. A Nintendo perdeu o caso e pagou 15 milhões de dólares a Lewis Galoob pelas vendas que a empresa perdeu devido à proibição da Nintendo. Esse caso legitimou o uso de software adquirido legalmente em hardware para o qual não foi desenvolvido (no caso, no Game Genie e, consequentemente em emuladores) nos Estados Unidos. Ainda assim, a Nintendo até hoje alega que esse uso é ilegal. Vale lembrar que o precedente não é válido aqui no Brasil.

mercado, mas a corte decidiu em favor da Connectix. Segundo a decisão, a criação e a distribuição de emuladores não constituiam quebra de direitos autorais, desde que o código do emulador não incluísse qualquer código patenteado.

Isso significa que o emulador não pode ser distribuído com o BIOS do console original, já que o BIOS é um programa patenteado. Com isso, o programador pode criar um emulador por meio de engenharia reversa, ou seja, muitas vezes na base da tentativa e erro ele vai descobrir, por conta própria, como simular o comportamento do videogame, criando um programa próprio para esse fim, o seu próprio BIOS. O caso mencionando também abriu um precedente para que o programador faça uso do BIOS para pesquisa e criação de seu emulador. O importante é que o emulador não contenha código do BIOS e não seja distribuído com ele. Satisfeitas essas exigências, o emulador é legal.

A coisa complica no caso das ROMs e ISOs, que são cópias de código que, na maioria das vezes, é protegido por patentes e direitos autorais. Há muita informação contraditória quanto ao uso desses arquivos. A falácia mais difundida é a de que seria legal manter em seu computador, por um período de até 24 horas, cópias de ROMs e ISOs adquiridas pela internet. Esse argumento é muito usado por sites que distribuem ROMs e ISOs ilegalmente e é totalmente infundado. Não há lei alguma que permita baixar código de software patenteado pela internet e mantê-lo em seu PC por 24 horas.

Outro mito é o de que, sendo proprietário da cópia original, o jogador poderia baixar a ROM ou a ISO desse título específico para emulá-la. A confusão aqui se dá porque em alguns países a lei permite que o proprietário de um software faça uma cópia dele para fins de backup. Só que essa cópia deve servir apenas como backup e, em muitos casos, a lei exige que essa cópia seja feita pelo próprio detentor do jogo, ou seja: nos países que permitem esse procedimento, você pode "dumpar" (copiar) a ROM de seus jogos, mas nem sempre pode baixar ROMs dumpadas por outras pessoas por meio da internet.

A prática de dumpar ROMs para backup pessoal é considerada ilegal nos Estados Unidos desde o caso Atari, Inc. vs. JS&A Group, Inc. (1983), quando o JS&A Group desenvolveu um cartucho que dumpava as ROMs de jogos de Atari. Nos tribunais, o JS&A Group alegou que a cláusula da lei que permitia o arquivamento de software como backup se aplicava aos jogos de videogame. No entanto, a corte decidiu que a cláusula tinha como propósito principal preservar o software em caso de danos que eram comuns às mídias magnéticas da época da criação da cláusula, como os disquetes, e que os chips de ROMs que armazenavam os jogos eram capazes de armazenar o software indefinidamente. Com isso, a dumpagem de ROMs sob a alegação de backup passou a ser considerada ilegal nos EUA.

Por outro lado, no caso Sega Enterprises, Ltd. v. Accolade, Inc. (1992), quando a Sega processou a Accolade pelo lançamento de seis jogos não licenciados para o Mega Drive, a corte decidiu em favor da Accolade, declarando lícita a dumpagem do código interno do Mega Drive e de seus jogos para fins de desenvolvimento, caso não houvesse outra forma da Accolade conhecer o funcionamento dos mesmos, do contrário a Sega poderia estabelecer monopólio sobre os jogos do console. Com isso, segundo a legislação dos EUA, as ROMs dumpadas apenas para fins de desenvolvimento são consideradas intermediárias e legais, enquanto as ROMs criadas para backup são ilegais.

É LEGAL

- **Fazer ou baixar da internet uma única cópia da ROM de cartuchos que você tenha adquirido, mas apenas para fins de backup, ou seja, armazenamento de segurança;**
- **Criar, disponibilizar e baixar emuladores que não contenham qualquer código patenteado, como o BIOS usado na criação do console original;**
- **Rodar jogos em hardware diferente do originalmente pretendido pelo fabricante do jogo, como em celulares, computadores ou dispositivos portáteis, desde que o contrato de licença do jogo não o proíba de fazer isso;**
- **Modificar jogos para adequá-los às suas necessidades, como ao traduzir seus diálogos para o seu idioma, mas só para uso pessoal (nunca para distribuição).**

É ILEGAL

- **Usar ROMs de jogos protegidos por direitos autorais em emuladores sem autorização do fabricante, mesmo que você possua o jogo original em questão;**
- **Disponibilizar ROMs na internet sem autorização do(s) detentor(es) de direitos autorais, quer esta atividade gere lucros ou não; tendo ou não adquirido legalmente jogo oficial;**
- **Baixar da internet ROMs protegidas por direitos autorais sem que você possua cópia adquirida legalmente do jogo;**
- **Manter no computador por até 24 horas ROMs de jogos baixados da internet e para os quais você não possua cópia adquirida legalmente;**
- **Distribuir ROMs modificadas ou patches de modificação de ROMs de qualquer natureza, incluindo traduções e correções.**

LOCALIZAR É LEGAL?

A ampla disponibilidade de ROMs e ISOs na internet abriu novos horizontes para os fãs dos jogos clássicos. Fazendo uso de programas especiais, grupos de voluntários conhecidos como "ROM hackers" analisam o código desses arquivos, criam algoritmos para quebrar a criptografia e a compactação aplicadas pelo fabricante original sobre o código

RPG é o gênero que mais ganha traduções feitas por fãs

do jogo e promovem alterações nele. É possível criar variações de jogos famosos, trocando seus personagens e músicas, localizando o texto do jogo para outro idioma ou até mesmo corrigindo bugs presentes no jogo original.

Um caso de modificação de ROM a ganhar notoriedade recentemente na internet foi o da localização para o inglês do jogo *Mother 3* (Game Boy Advance, 2006). Desde 1995, quando *Mother 2* foi lançado para o Super Famicom (a versão para SNES recebeu o nome *Earthbound*), os fãs da série aguardavam por uma sequência, e a frustração de saber que o terceiro jogo não sairia no ocidente motivou um grupo de fãs, autointitulado "Fan Translation", a extrair o texto do jogo de uma ROM japonesa e a localizá-lo para o inglês por conta própria, sem a autorização do fabricante do jogo. O principal tradutor do projeto, Clyde "Tomato" Mandelin, é tradutor profissional e já havia trabalhado oficialmente na localização de jogos de videogame como *Kingdom Hearts II*, lançado para o PlayStation 2.

Tomato disse ter pesquisado muito bem a questão legal antes de começar a localização de *Mother 3*, e tinha consciência de estar lidando com uma questão não muito bem resolvida legalmente. Como distribuir as ROMs modificadas do jogo seria uma atividade ilegal, o grupo distribuiu um "patch". O patch é um arquivo que contém apenas as alterações realizadas em uma ROM ou ISO (nesse caso, o texto localizado para outro idioma). O usuário baixa o patch e usa um programa especial que aplica o patch à ROM do jogo que ele possui em seu computador. A aplicação do patch modifica a ROM, que passa a apresentar o texto no idioma do patch. Mesmo assim, há controvérsias quanto à legalidade de um patch desse tipo. No caso M. Kramer Manufacturing vs. Andrews (1986), que envolvia a dumpagem e a subsequente modificação de alguns elementos de um jogo de videopôquer, a corte decidiu em favor da M. Kramer Manufacturing, decretando que um trabalho audiovisual "fixado" em uma ROM não poderia ser alterado sem que se constituísse quebra de direitos autorais.

Seja como for, até a data da escrita desta reportagem, o "Fan Translation" não havia sofrido qualquer ameaça legal por seu trabalho em *Mother 3* – pelo contrário: Tomato afirma até mesmo ter recebido mensagens de incentivo de vários funcionários da Nintendo of America e de uma filial regional da Square Enix. Interessado no jogo? Pois saiba que há um trabalho de localização para o português em andamento, baseado no trabalho de Tomato.

Também há casos curiosos como o do RPG *Breath of Fire II* (Super Nintendo, 1994), que foi lançado oficialmente em inglês e ganhou uma nova localização amadora realizada pelo "Rom Hacker" Ryusui. O problema aqui é a notória baixa qualidade da localização oficial do jogo, que comete gafes como trocar a função das opções "sim" e "não" em alguns diálogos. O caso é tão grave que em alguns momentos fica difícil compreender

CASOS FAMOSOS
ATARI VS. NINTENDO (1993)

Insatisfeita com a política de licenciamento de jogos imposta pela Nintendo às produtoras de jogos de NES (política que permitia o lançamento de cinco jogos por ano para o console e exigia exclusividade por dois anos), a Atari entrou na justiça acusando a Nintendo de práticas injustas para dominação do mercado.

Nesse meio tempo, a Tengen (uma divisão da Atari) iludiu o comitê de patentes e obteve acesso ao código do sistema antipirataria 10NES da Nintendo, que impedia o uso de cartuchos não licenciados no NES. A Tengen copiou partes do código do 10NES e criou seu próprio sistema, o Rabbit, dando início à fabricação de cartuchos não licenciados para o console. A Nintendo alegou violação de direitos autorais e patentes do código do 10NES. A corte entendeu que a cópia do código do 10NES necessário para o envio do código de liberação do sistema antipirataria constituía "fair use" (uso justo), em situação semelhante à vista no caso Sega Enterpresises. Ltd. vs. Accolade, Inc. (1992), mas não a cópia de partes do código que não eram essenciais à função principal de desbloquear o console.

Como a Tengen também havia copiado outras partes do programa, a Nintendo saiu vitoriosa na questão dos direitos autorais. Além disso, a corte garantiu à Nintendo o direito de aconselhar seus consumidores a não adquirirem os produtos não licenciados. A Nintendo e a Atari ainda tinham mais coisas a resolver na justiça com este caso, mas tudo acabou mesmo fora dos tribunais, com um acordo entre as duas.

Para jogos de luta há até adaptadores de controles para conectar aos PCs

a história do jogo. A nova localização feita por Ryusui melhorou bastante as coisas e tornou o título possível de jogar.

Um dos casos mais famosos envolvendo a modificação de ROMs talvez seja o de *Star Fox 2*. Prometido para o Super Nintendo, o game passou meses em desenvolvimento, mas foi cancelado por causa do lançamento iminente do Nintendo 64. Só que uma ROM de desenvolvimento "vazou" na internet – um dos desenvolvedores do jogo, que queria ver seu trabalho duro sendo apreciado pelo menos nos emuladores, liberou clandestinamente uma versão binária do jogo. O jogo estava praticamente completo, mas havia resquícios do período de testes: um contador de quadros por segundo era exibido na tela, bem como diversas informações usadas pelos desenvolvedores na depuração do programa. O grupo de tradução Aeon Genesis, responsável por inúmeras localizações amadoras de jogos lançados apenas no Japão, como *Shin Megami Tensei* e *Tactics Ogre* (ambos lançados para o Super Famicom), logo se interessou pela ROM. Começou, então, não apenas o trabalho de localização do japonês para o inglês, como também o de remoção das informações de depuração e demais elementos usados pela equipe de desenvolvimento para testar o jogo. O resultado final é o jogo em inglês e com tudo em seu devido lugar. É o mais próximo que já se chegou do que seria oficialmente *Star Fox 2*.

Obras de Hideo Kojima têm preferência na localização

TOP 5 TRADUCOES

As cinco traduções mais famosas feitas por fãs

1 MOTHER 3 (GBA)

Os fãs da série ficaram loucos quando viram que o elogiado terceiro episódio da série ia ficar só em terras nipônicas. Um grupo de fãs traduziu tudinho para o inglês e o lançamento teve destaque até na mídia impressa.

3 SHINING FORCE III (SATURN)

Este potente jogo em três CDs só saiu no Japão e é tido como o ponto alto de uma série cheia de títulos maravilhosos. Já há patches de tradução para o inglês dos dois primeiros CDs, e o trabalho continua no terceiro.

4 TALES OF PHANTASIA (SUPER FAMICOM)

Lançado em 1995, o jogo só ganhou versão oficial em inglês no remake para o Game Boy Advance, anos depois. A tradução dos fãs saiu bem antes disso. Há até uma tradução alternativa feita por fãs com diálogos dublados.

2 POLICENAUTS (PSX)

O clássico cyberpunk de Hideo Kojima lembra muito um outro título seu mais famoso, *Snatcher*. Os fãs aguardaram seis longos anos por esta tradução do japonês para o inglês, que inclui até legendas nos filmes.

5 PHANTASY STAR IV (MEGA DRIVE)

A Tectoy lançou os três primeiros capítulos desta série de RPGs japoneses em português, mas faltou o quarto... Até que um grupo de fãs brasileiros traduziu o jogo todinho para o nosso idioma.

Alguns jogos de *Dragon Ball* ficaram só no Japão e os fãs emulam para poder jogar

CASOS FAMOSOS
SEGA ENTERPRISES, LTD. V. MAPHIA (1994)

A MAPHIA era um grupo que controlava diversos sistemas de BBS nos Estados Unidos. Alguns dos arquivos que seus usuários subiam para o site (e que eram baixados por outros) eram ROMs de jogos de Mega Drive. A MAPHIA não só estava ciente da situação como encorajava seus usuários. A Sega processou a MAPHIA sob a alegação de múltiplas violações de direitos autorais e marcas comerciais. Foram confiscados vários computadores usados pela MAPHIA para armazenar os arquivos e, diante da evidência extraída, a corte sugeriu que a Sega cobrasse cinco mil dólares por cada jogo cujos direitos autorais tivessem sido violados, fora o reembolso da quantia paga pela Sega aos seus advogados e a possibilidade de alegar danos morais.

JOGOS ABANDONADOS

O conceito de Abandonware é outro envolto em polêmica. O termo foi cunhado informalmente e tem muitas acepções. Na maioria das vezes, refere-se a jogos antigos, cujos direitos autorais são incertos: por vezes, a empresa detentora dos direitos encerrou suas atividades, por outras foi comprada por outra empresa que não oferece mais meios de se adquirir o software em questão. Embora esses jogos não sejam mais distribuídos oficialmente, os direitos autorais deles não foram "abandonados", e continua ilegal distribuí-los até que pela lei os direitos autorais expirem (ou seja, 70 anos após a morte do autor do jogo, segundo a lei norte-americana). Claro que após tanto tempo, há boas chances de todas as cópias do jogo já terem se perdido, o que levaria à completa extinção do game. Muitos grupos defendem a dumpagem de ROMs com base nesse problema, alegando que a dumpagem seria uma maneira de se preservar esses jogos.

Apesar de não contarem com o apoio da lei, vários sites surgiram na internet promovendo a distribuição livre de jogos considerados abandonware. O mais famoso deles chamava-se Home of the Underdogs. Especializado em jogos de qualidade que não haviam sido grandes sucessos por motivos diversos, o site hospedava jogos considerados abandonware para download gratuito, bem como cópias dos manuais de instruções e demais materiais de referência. Apesar disso, o foco do site não estava nos downloads: a baixa velocidade do servidor, associada a uma política rígida que impedia o uso de aceleradores de downloads ou o download simultâneo de mais de um arquivo, exigia enorme paciência dos usuários. O objetivo principal, segundo o criador e administrador do site, era o de criar uma espécie de museu, onde os jogadores poderiam conhecer esses jogos que passaram despercebidos pelo grande público. O site também tinha um código de conduta cuidadoso: quando um desses jogos considerados abandonware tornava a ser vendido oficialmente, ou quando o detentor dos direitos autorais de um jogo entrava em contato com o site, o link para download era retirado. O site, eventualmente, saiu do ar por motivos pessoais, renascendo anos depois com visual praticamente idêntico e o mesmo nome, porém, sem qualquer afiliação ou aprovação do criador do site original.

E NO BRASIL?

Aqui o que vale é a lei brasileira e temos uma lei de direitos autorais específica para programas de computador, a Lei nº 9.609 de 19 de fevereiro de 1998. Não há referências diretas aos emuladores em si e, desde que o código desses programas não inclua código patenteado (como descrito anteriormente nesta reportagem), não parecem haver maiores impedimentos ao seu desenvolvimento e à sua distribuição. O caso de ROMs e ISOs, por sua vez, é diferente. O Artigo 4º, Parágrafo 3º, Inciso I dessa mesma lei trata da cópia de programas de computador para fins de backup, e permite:

I - a reprodução, em um só exemplar, de cópia legitimamente adquirida, desde que se destine

à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico, hipótese em que o exemplar original servirá de salvaguarda;

Não há restrições quanto à mídia que armazena a obra em questão, ou seja: pela lei brasileira, você pode sim ter a ROM de um jogo que tenha adquirido legalmente e a lei não obriga o proprietário do jogo a ser o autor da cópia. Conforme explica o Dr. Renato Opice Blum, advogado especializado em direito tecnológico consultado pela nossa reportagem, "se você adquiriu um software de forma legítima, pode baixar a segunda cópia de onde quiser". Ou seja, você pode baixar ROMs de jogos que tenha adquirido legalmente de sites que distribuem ROMs na internet. Mas atenção ao detalhe da lei: "desde que se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico". Essas ROMs não podem ser usadas em um emulador, já que se destinam exclusivamente a backup.

E fica o aviso aos donos de sites que disponibilizam ROMs para download: embora seja legal baixar as ROMs desses sites seguindo o que foi determinado acima, ser detentor de uma cópia original adquirida legalmente não dá a alguém o direito de distribuir suas ROMs (que, no caso, seriam os backups de seus jogos) pela internet: "A conduta das pessoas que ajudam a disseminar isso se enquadra no Artigo 12, que fala da violação dos direitos do autor de programa de computador", explica o Dr. Renato. E a punição é pesada: "Os infratores estão sujeitos a uma pena civil (indenização) que pode ser o valor do programa à época multiplicado pelo número de acessos. Se não for possível identificar o número de acessos, multiplica-se por três mil vezes". Com isso, um único jogo distribuído ilegalmente pode implicar em multas em torno dos 200 mil reais, ou mais. "Sem falar na pena criminal: mesmo que não haja comercialização, pode haver uma pena de detenção de seis meses a dois anos, ou multa."

Este foi um dos primeiros jogos da Sega a incluir garantias de produto oficial

O uso dessas ROMs em emuladores ainda esbarra em uma segunda dificuldade: o contrato de licenciamento de cada jogo. No caso da Nintendo, por exemplo, o manual do jogo *Super Mario World* de Super Nintendo, traz, assim como tantos outros jogos da fabricante japonesa, o famoso selo de qualidade e a observação: "Com a venda, todos os produtos da Nintendo são licenciados para uso apenas com outros produtos autorizados que estampem o selo de qualidade oficial da Nintendo." Isso significa que, como a Nintendo faz questão de deixar bem claro sempre que se pronuncia a respeito da questão da emulação, seus jogos só podem rodar em consoles autorizados por ela. Aqui no Brasil não valem os já mencionados precedentes da justiça norte-americana e, até segunda ordem, rodar jogos da Nintendo em emuladores é ilegal sim.

Enquanto a Nintendo já se preocupava com o assunto na época dos consoles de 8-bit (cujos jogos já traziam em seus manuais a cláusula mencionada anteriormente), a Sega só veio mostrar uma real preocupação com o tema com o Sega Saturn, seu sistema de 32-bit. Ausente dos manuais dos primeiros jogos lançados para o console (como *Daytona USA*), uma nota determinando que o jogo era licenciado pela Sega apenas para uso no Sega Saturn passou a integrar os manuais de jogos lançados posteriormente, como *Panzer Dragoon Saga II*. Títulos lançados no meio do ciclo de vida do Mega Drive já traziam uma nota afirmando que o jogo havia sido desenvolvido visando o uso exclusivo no console, mas a redação do texto só passou a indicar explicitamente a questão do licenciamento com o Sega Saturn. Embora aparentemente os jogos de Master System tenham escapado dessa restrição no contrato de licença, vale lembrar que suas ROMs continuam sendo legais apenas para fins de backup, conforme definido pela lei.

Quanto às localizações de ROMs aqui no Brasil, o proprietário de um jogo pode realizar alterações, como localizar o texto de um idioma para o outro, com base no Inciso 4º do Artigo 6º da mesma lei supracitada:

IV - a integração de um programa, mantendo-se suas características essenciais, a um sistema aplicativo ou operacional, tecnicamente indispensável às necessidades do usuário, desde que para o uso exclusivo de quem a promoveu.

Atenção ao "uso exclusivo de quem a promoveu". E ainda assim, o usuário está mais uma vez sujeito ao contrato de licença: "Se o contrato de licença vedar essa alteração, é crime", explica o Dr. Renato. "E o detentor dos direitos tem a opção de especificar no contrato de licenciamento (que pode ser eletrônico) que o software foi feito apenas para o mercado japonês, por exemplo." Isso significa que quem quiser localizar jogos dentro da legalidade precisa verificar o contrato de licenciamento do jogo para saber se há algum impedimento explícito. Se quiser distribuir essas modificações na internet, vai ter que apelar para algum contorcionismo dúbio e passível de complicações. Conforme explica o Dr. Renato, "você até pode fazer uma 'receita de bolo' e ensinar aos outros como fazer as alterações, desde que a licença não vede isso". O arquivo do patch não deixa de ser uma "receita de bolo", mas como a lei diz que as alterações feitas pelo usuário são para "uso exclusivo de quem as promoveu" fica difícil justificar legalmente a distribuição do patch com o texto traduzido.

O conceito de abandonware também não existe na legislação brasileira. Aqui, diz o Artigo 2º, Parágrafo 2º da mesma lei:

§ 2º Fica assegurada a tutela dos direitos relativos a programa de computador pelo prazo de cinquenta anos, contados a partir de 1º de janeiro do ano subsequente ao da sua publicação ou, na ausência desta, da sua criação.

Apenas depois desses 50 anos o jogo cai em domínio público e pode ser distribuído e comercializado livremente. Até o momento, nenhum jogo alcançou idade para cair em domínio público.

Selos indicavam aos jogadores quais eram os jogos oficiais

Hoje não faltam lojas virtuais para comprar clássicos. Mas o acervo ainda precisa aumentar muito

FELIZMENTE, HÁ NOVAS SOLUÇÕES

Deixando de lado a trabalhosa legalidade dos jogos usados e a fácil opção dos emuladores, há outros meios de se manter no movimento retrogamer sem dor na consciência.

No meio virtual, a primeira iniciativa que vem à mente é a do Virtual Console da Nintendo. É uma loja virtual de jogos lançados para plataformas antigas, acessando um canal de vendas via internet pelo próprio console. Jogos de diversos videogames antigos estão disponíveis, incluindo Master System, Mega Drive, Super Nintendo, Neo Geo, Nintendo 64 e outros.

Segundo o presidente da Nintendo, Satoru Iwata, só no ano de estreia do serviço, a Nintendo já havia vendido dez milhões de jogos clássicos pelo Virtual Console.

A Microsoft conta com serviço semelhante no Xbox 360, o Xbox Live Arcade (XBLA). Estão disponíveis títulos de vários consoles antigos e embora os preços variem, ficam por volta dos dez dólares (quase 20 reais). O serviço também funcionava no XBOX original, mas passou a ser exclusivo do X360. A Sony não iria ficar para trás e a rede do PlayStation 3 (PSN) vende alguns títulos de PC Engine e inclui o serviço PlayStation Classics, que oferece jogos do primeiro PlayStation.

Mas há uma pegadinha: dos três serviços, apenas o Virtual Console permite a compra de jogos aqui no Brasil. O XBLA e a PSN não vendem para brasileiros, e é preciso mentir o endereço de cobrança, usando um endereço dos Estados Unidos. No caso do XBLA, o download de alguns jogos é bloqueado para certos países com base no IP (*Doom*, por exemplo, não pode ser baixado aqui do Brasil nem se o jogador tiver endereço de cobrança nos Estados Unidos), mas os jogos "pertencem à conta", e você pode tornar a baixá-los caso os perca ou troque de console. Os jogos comprados pela PSN também pertencem à conta e podem ser baixados até cinco vezes, o que faz com que alguns jogadores usem uma mesma conta para baixar os jogos, rachando o preço. Tudo pode mudar a partir do final do ano, quando a PSN e a Live chegarem oficialmente ao Brasil.

Além de disponibilizar vários de seus jogos tanto no Virtual Console da Nintendo quanto no XBLA da Microsoft, a Sega tem um serviço próprio para os donos de PCs que estiverem interessados em jogos do Mega Drive, o PlaySEGA. O usuário se inscreve no serviço e paga uma mensalidade de, aproximadamente, 15 reais (o valor cai pela metade para quem opta pela assinatura anual). A assinatura permite ao usuário jogar online, pelo navegador de internet, mais de 60 jogos clássicos.

Um detalhe curioso é que bem antes do Virtual Console, ainda nos tempos do Dreamcast, a Sega já oferecia o Dream Library, serviço semelhante ao Virtual Console da Nintendo e que também funcionava via internet pelo navegador do console. O usuário pagava um valor próximo a um dólar por jogo (os títulos disponíveis incluíam jogos de Mega Drive e PC Engine) e o jogo era baixado e armazenado na memória RAM do console. Ou seja: desligou o console, sumiu o jogo. A "compra" só permitia que o jogo fosse jogado por dois dias e, nesse tempo, o jogador podia baixar o jogo quantas vezes quisesse. O serviço ficou restrito ao Japão.

Não tem nenhum dos consoles de nova geração? Ainda assim você tem algumas alternativas. Uma das mais interessantes é o GameTap, que permite aos usuários do Windows jogar seus clássicos preferidos pelo navegador de internet. O GameTap

EMULADORES: ATACAR OU ADERIR?

Em janeiro de 1998, programadores que atendiam pelos apelidos de RealityMan e Epsilon lançaram o primeiro emulador funcional do console Nintendo 64. O UltraHLE, como foi chamado, atraiu a atenção da Nintendo, que ainda vendia o Nintendo 64 em lojas e viu no UltraHLE uma ameaça. Poucos dias após o lançamento do emulador, um representante da Nintendo declarou ao site IGN.com: "Estamos analisando nossas opções, mas não toleramos falsificações, pirataria ou infração de nossos direitos sobre propriedade intelectual de maneira alguma". Diante da ameaça de ação legal por parte da Nintendo, RealityMan e Epsilon abandonaram o desenvolvimento e afirmaram ter destruído o código fonte e a documentação do emulador. Porém, o código fonte reapareceu na internet anos depois e surgiram novas variações do emulador, capitaneadas por terceiros.

Já a Sega parece adotar uma política bem mais aberta. Em 1999, a empresa lançou uma coletânea de jogos de Mega Drive para PCs, o "Sega Smash Pack". Eventualmente, hackers descobriram que a Sega havia usado uma versão modificada do emulador Kgen, desenvolvido por Steve Snake e amplamente distribuído pela internet, para rodar os jogos incluídos no pacote. Um arquivo presente no CD mencionava especificamente o nome do emulador e de Snake. Tempos depois, Snake confirmou a história, dizendo que, desde 1998, ele e a Sega vinham acertando o lançamento comercial do Kgen.

A POSIÇÃO OFICIAL DA NINTENDO

O site oficial da Nintendo dedica uma página exclusivamente à emulação, à pirataria e ao uso de ROMs de seus jogos. Já no primeiro parágrafo, a empresa declara que irá "continuar a proteger de forma agressiva os direitos sobre sua propriedade intelectual". Confira algumas passagens relevantes do texto:

(...) O surgimento de emuladores criados para rodar software da Nintendo copiado ilegalmente representa a maior ameaça de todos os tempos aos direitos de propriedade intelectual dos desenvolvedores de videogames. Como acontece com todas as indústrias e negócios, o fluxo de rendimentos que sustenta a indústria em questão é ameaçado quando seus produtos passam a ser disponibilizados gratuitamente. Os emuladores têm potencial para causar danos expressivos a uma indústria de software para entretenimento que se espalha por todo o mundo, e que gera mais de 15 bilhões de dólares por ano e dezenas de milhares de empregos.

(...) Emuladores desenvolvidos para executar cópias ilegais de software da Nintendo promovem a pirataria. Perguntar isso [por que a Nintendo não legaliza os emuladores] é como perguntar por que a Nintendo não legaliza a pirataria. Não faz sentido em termos de negócios. É simples assim, e não estamos abertos ao debate.

Em resposta ao argumento de que a distribuição de ROMs facilitaria o acesso a jogos indisponíveis, o documento afirma:

(...) O problema é que isso é ilegal. Os direitos autorais e marcas comerciais dos jogos são ativos corporativos. Se os títulos antigos forem disponibilizados livremente, isso irá minar o valor dessa propriedade intelectual e afetar negativamente o devido proprietário. Além do mais, presumir que os jogos envolvidos são jogos nostálgicos ou de uma safra antiga não é correto. A Nintendo é famosa por trazer de volta à vida seus personagens populares em consoles novos, como ocorre com Mario e Donkey Kong, que já viveram suas aventuras em todas as plataformas da Nintendo, dos fliperamas aos nossos sistemas mais recentes. Como detentora dos direitos autorais, e como criadora desses personagens famosos, apenas a Nintendo tem o direito de se beneficiar desse ativos valiosos.

(...) A disponibilidade de um jogo nas lojas é irrelevante para a situação de seus direitos autorais. Os direitos não entram em domínio público só porque não estão mais sendo explorados comercialmente ou amplamente disponibilizados. Sendo assim, os direitos sobre os jogos continuam válidos mesmo que esses jogos não sejam mais encontrados nas lojas, e utilizar, copiar e/ou distribuir esses jogos constitui violação de direitos autorais.

A POSIÇÃO OFICIAL DA TECTOY

Há anos os jogos de Master System e Mega Drive são distribuídos oficialmente no Brasil pela Tectoy. Mas isso não intimida sites brasileiros, que continuam distribuindo ROMs desses consoles. Procurada por nossa reportagem sobre a questão da distribuição ilegal de ROMs de jogos de seu catálogo, a Tectoy citou a Convenção de Berna, que estabelece um compromisso de proteção internacional de direitos autorais entre os países signatários (incluindo o Brasil) para embasar sua posição, que inclui ROMs e emuladores na mesma categoria:

O Brasil é signatário da Convenção de Berna sobre Direito de Autor. Assim, a legislação brasileira nesta área está em linha com aquela convenção internacional pela qual o autor tem o direito de impedir a reprodução não autorizada de sua obra. O autor também pode impedir a simples exibição não autorizada de sua obra, ainda que para fins não comerciais. Todo e qualquer emulador de jogos de Master System e Mega Drive não autorizado pela Sega (e outros detentores de direitos autorais como músicas ou personagens destes games, por exemplo) infringe a Lei Brasileira e é passível de ações judiciais para a reparação dos danos causados.

Nota-se a preocupação da Tectoy com o tema no contrato de licença de uso do Zeebo, seu mais novo console. Na quinta seção, que trata das cláusulas e condições gerais, a Tectoy diz:

1.4. O conteúdo é sublicenciado ao USUÁRIO para utilização somente para o Console Zeebo e estará disponível somente nas regiões definidas pela Tectoy, que podem ser consultadas no site www.zeebo.com.br ou através do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente.

se baseia em assinaturas: o pacote premium custa dez dólares por mês, e o pacote clássico sai a cinco dólares por mês e oferece mais de 500 títulos nostálgicos. Dentre as opções, há jogos de arcade, Atari, DOS, NeoGeo e diversos consoles da Sega, do Master System ao Dreamcast. Basta instalar um plugin (disponível para o Internet Explorer e o Firefox), fazer login na sua conta e jogar pelo navegador. O serviço é compatível com joysticks, salva os jogos no ponto em que o jogador parou para continuar mais tarde e ainda oferece manuais em PDF para download. Mas antes de assinar, fique atento: os contratos das produtoras de jogos com o serviço expiram de tempos em tempos e, quando não são renovados os jogos são excluídos do serviço. No início de abril, vários jogos da Capcom foram removidos por esse motivo, e um falso alerta foi emitido por um dos administradores do fórum quanto aos jogos da Sega. A situação com a Sega ainda não foi definida, mas a equipe do site reconhece que há o risco de todos os jogos da gigante japonesa serem removidos do serviço. Como os jogos não podem ser baixados, apenas jogados via internet, você pode ficar sem seus jogos favoritos da noite para o dia.

Os amantes de jogos antigos de computador talvez sejam os que estão com mais sorte. Em 2008 foi inaugurado o GOG.com, um site com foco na venda digital de jogos antigos lançados para PCs. O GOG.com está recheado de jogos clássicos como *Myst*, *Out of this World* e Fallout, e os preços costumam ser bastante atraentes, com muitos jogos de qualidade vendidos a menos de dez dólares. Além do jogo, muitas vezes, o consumidor pode baixar manuais de instruções digitalizados, trilha sonora em MP3, guias de estratégia e outros extras. Mas o maior diferencial do GOG.com é que seus jogos não contêm nenhuma forma de DRM ou proteção contra cópia. Não é preciso digitar códigos de acesso nem fazer autenticação online, ao contrário do que acontece no serviço Steam, que opera com a venda digital de jogos contemporâneos e exige autenticação online sempre que o jogador abre um jogo. No GOG.com, o jogo comprado passa a ser seu para sempre, sem restrições quanto ao número de instalações. Um dos fundadores do GOG, Marcin Iwiskin, explicou por que é contra o DRM em uma entrevista:

"Você compra um jogo, paga 60 dólares por ele e precisa estar sempre online para poder jogar. Para piorar, só pode instalá-lo umas quatro ou cinco vezes. Se passar disso, tem que ligar para algum telefone e provar que é dono do jogo. Isso é uma droga (...) [A alternativa] é uma versão desbloqueada, que geralmente sai logo após o lançamento do jogo. Ela é gratuita (e ilegal) (...) mas você pode instalá-la onde quiser, quantas vezes quiser."

Faz falta uma iniciativa séria de venda de jogos antigos que pratique bons preços, permita aos jogadores jogarem suas ROMs onde e quando bem entenderem e que ainda ofereça atrativos exclusivos para esses jogadores. Comunidades online com rankings e sorteio de material oficial dos jogos, download de material adicional como trilhas sonoras e manuais de instruções digitalizados e outros mimos podem atrair aos jogadores nostálgicos, que, de modo geral, se mostram bastante interessados em material histórico de seus jogos favoritos. Sempre haverá quem não esteja disposto a gastar um centavo em um jogo que possa obter de graça ilegalmente, mas certamente há um público interessado em legalizar sua coleção, seja pela satisfação pessoal ou pela possibilidade de desfrutar de privilégios exclusivos.

NEO GEO
MAIOR, DURÃO E MELHOR
A trajetória do "fliperama em casa"
20
anos de
KING OF

Ascensão e queda do console favorito dos fãs de jogos de luta

Por Rodrigo Guerra

A história do NeoGeo se confunde com a da SNK. A plataforma que nasceu nos fliperamas foi a mesma que ergueu a empresa no início dos anos 90. A empresa entregou o que prometeu desde o início: a sensação de jogar um arcade no conforto do lar. A diferença era que você não precisava colocar uma ficha para jogar – mas tinha que desembolsar uma grana violenta na hora de adquirir um jogo. Para comemorar os 20 anos de idade do NeoGeo AES, a **OLD!Gamer** traz um relato sobre o que aconteceu nos anos dourados (e negros) da plataforma.

Antes de *The King of Fighters*, *Fatal Fury* e tantas outras franquias que ficaram eternizadas em nossas mentes, a SNK era apenas mais uma empresa entre o emaranhado de companhias que surgiam no Japão buscando seu lugar ao sol. A Shin Nihon Kikaku (Novo Projeto Japonês) atuava na área de desenvolvimento de software e hardware

Um castelo "do mal" com cabeças de dragões. Os vilões de Sengoku tinham estilo

Sengoku coloca um samurai urbano ao lado de um cowboy marrento

empresariais, uma área muito concorrida e com poucas chances de crescimento. Eikichi Kawasaki, seu fundador, estava buscando novas oportunidades quando notou que em todos os cantos que ia existia uma máquina com um jogo eletrônico.

Os arcades experimentavam um crescimento estrondoso. As pessoas saíam de casa para jogar *Space Invaders*, assim como faziam para ir aos cinemas e espetáculos. A faísca surgiu na mente de Kawasaki e colocou seus funcionários para desenvolver um equipamento daqueles. Foi aí que surgiu *Micon Block* em 1978, um jogo inspirado em *Breakout* da Atari e que foi vendido para poucos estabelecimentos comerciais de Osaka. O retorno financeiro foi revigorante e logo existia uma divisão específica para esse seguimento.

A empresa começou a fazer os seus jogos e gabinetes para distribuir em todo território japonês registrando os títulos apenas com as siglas da empresa, SNK, e poucos anos depois estendeu seus braços para a América. Depois disso, Kawasaki percebeu que o mercado de fliperamas dava muito mais dinheiro que o de desenvolvimento de software e hardware para empresas e direcionou a companhia para o ramo dos jogos eletrônicos.

Mesmo com o mercado em franca crise no ano de 1983 nos EUA, os lucros continuaram a encher os cofres da empresa. O Atari estava afundando o mercado nessa época com títulos genéricos, fazendo com que as pessoas se afastassem dos videogames, mas isso não chegou a afetar os negócios de um console em particular: o NES [Famicom]. Essa força da Nintendo encorajou a SNK a fazer jogos licenciados para a plataforma e a divisão para consoles floresceu, criando assim um novo ramo para a companhia.

Mas isso não durou muito, pois em 1989 surgiu uma nova geração de videogames, como o Mega Drive da Sega e o TurboGrafx-16 da NEC e Hudson. A quantidade de plataformas era muito grande para manter uma divisão da SNK, que resolveu voltar as suas forças para os fliperamas. Assim a Takara e a ROMStar ficaram encarregadas de fazer a conversão para esses novos sistemas.

NAM 1975 é um dos clássicos do catálogo de NeoGeo AES

No entanto, os engenheiros e técnicos da SNK pensaram em usar a ideia dos consoles nos fliperamas. O potencial era imenso, afinal, a companhia poderia cortar custos e diminuir o preço de seus jogos, além de manter uma plataforma estável para seus jogos. Nascia o NeoGeo, a plataforma mais versátil e que revolucionou o mundo dos jogos de fliperama.

REVOLUÇÃO NOS ARCADES

Imagine o quadro. Cada fliperama era uma máquina desenvolvida especificamente para um determinado jogo. Desde os circuitos internos até o formato dos controladores. Depois de algum tempo, aquele jogo ficava obsoleto e tinha que retornar ao fabricante para ser reaproveitado de alguma forma. A SNK queria parar com isso e resolveu adotar o mesmo sistema que os consoles caseiros. Com isso, a empresa desenvolveu

Hanzo (World Heroes) presta continência para o soldado de NAM 1975 por seus serviços prestados à nação gamer

O NeoGeo AES era caro, mas era o sonho de consumo de milhões de jogadores

NO CONTROLE

Um dos grandes diferenciais do NeoGeo AES era que todos os videogames vinham acompanhados de controles arcade. Hoje, você encontra esse modelo de controle em qualquer loja, mas naquela época as coisas não eram bem assim – só o videogame da SNK vinha com um exemplar desse tipo. Segundo a SNK o tamanho da alavanca e a disposição dos botões eram perfeitos para o uso doméstico.

Quem sente saudades do controle original do NeoGeo pode procurar em importadoras especializadas o controle arcade da empresa para os consoles da linha PlayStation. E o preço não é salgado – cerca de 50 dólares. Caro é o frete do Japão para o Brasil.

Shock Troopers foi um dos melhores tiroteios do AES

um gabinete onde se usava cartuchos no lugar de placas e monitores específicos. Assim bastava que o dono do estabelecimento trocasse os cartuchos quando sentisse a necessidade de trazer novidades para seu comércio. Em 1989, foi trazido ao mercado de arcades (para ficar claro que ainda não era para o mercado caseiro) o NeoGeo MVS (sigla para Multi-Video System), uma máquina que possibilitava o uso de um, dois ou seis jogos em um único gabinete. A operação de troca de jogos era tão simples quanto trocar um cartucho de Atari, o sistema operacional era simples e o custo dos jogos dificilmente chegava a US$ 500 – uma pechincha para a época.

Sem falar que os games eram nitidamente mais bonitos que os encontrados nos videogames caseiros. Os primeiros jogos usaram gêneros conhecidos do público, além de usar sprites muito bem trabalhados e personagens gigantes na tela.

Essa façanha só foi possível graças a uma engenharia composta pelos poderosos processadores, o Motorola 68000 de 16-bit, o mesmo do Mega Drive, porém rodando a 12 MHz (o dobro do console da Sega); e o Zilog Z80 de 8-bit. Complementando a parafernália eletrônica a placa tinha ainda 64 KB de RAM, 74 KB de memória de vídeo e 2 KB de memória de som – um luxo que valia o investimento para os comerciantes. Não contente com isso, os cartuchos também foram

desenvolvidos para oferecer muita diversão, pois eram imensas peças que tinham a capacidade máxima de 330 Mbit [Mb]. Comparado com os consoles da Sega e da Nintendo, o MVS tinha o dobro do poder de processamento, porém a possibilidade de rodar mais de 65 mil cores (4.096 simultâneas), 380 sprites e som com qualidade de CD faziam toda a diferença no resultado final.

A Takara fazia o que era possível para converter os jogos para o Mega Drive e o Super NES, mas os resultados nunca conseguiam se igualar ao que existia nos fliperamas. Não demorou muito e, no dia 31 de janeiro de 1990 a SNK lançou no Japão o NeoGeo AES (Advanced Entertainment System), literalmente a máquina de fliperama reduzida para ser colocada em uma sala de estar – e isso não é uma metáfora. Todas as especificações técnicas do MVS eram compartilhadas pelo AES. Até mesmo os cartões de memória podiam ser usados nos dois sistemas sem nenhum problema, assim o jogador poderia começar a jogar um game em casa e terminá-lo em um fliperama da esquina.

Art of Fight inventou os golpes especiais nos jogos de luta

Dois planos de luta e gráficos inimagináveis para a época

Inicialmente, o AES era muito caro para ser comprado por um consumidor comum. O preço de US$ 650 era salgado demais, sem falar que os jogos não saíam por menos de US$ 200. Por esse motivo, a SNK tomou a decisão de vender apenas para empresas, como redes de hotéis e locadoras de jogos de videogame (existia, inclusive, uma rede de lojas no Brasil que abraçou essa ideia).

Só em 1991 o AES veio a ser vendido abertamente ao público em geral, mesmo assim não houve muitas diferenças na questão financeira. Nos EUA, O AES chegou em dois pacotes, o "Gold System", que vinha acompanhado de um jogo que poderia ser *Baseball Stars*, *Magician Lord* ou *NAM-1975* e dois controles custando US$ 649 e a "Silver System", que tinha apenas um controle e nenhum jogo pela bagatela de US$ 399. Somando isso ao inviável preço dos jogos, não é preciso dizer que poucos videogames e jogos chegaram ao mercado. Isso significa que os fãs de jogos de fliperama tiveram que se contentar com as conversões ou continuar indo aos salões de jogos depois das aulas.

Terry Bogard foi a resposta da SNK (com estilo) para os lutadores da Capcom

Repare como Ryo segura o ombro de sua irmã Yuri. O ciúmes de Robert era tanto...

SOCO NA CARA E CACHORRADA

O que é um console se não os jogos que ele possui? Ao todo foram 135 jogos lançados oficialmente para o NeoGeo AES. A maioria esmagadora era produzida pela própria SNK vindo de conversões diretas dos arcades.

Ao contrário do Super NES e do Mega Drive, os títulos chegavam em versão caseira em menos de dois meses após o lançamento para os fliperamas. Tudo bem que os primeiros jogos como *Cyber-Lip*, *Mahjong Kyretsudene Minnasan no Okagesama Desu* não eram exatamente maravilhas, no entanto, *NAM-1975* e *Magician Lord* fizeram a alegria dos endinheirados que compraram o console em 1991.

O primeiro título que deixou

OS PERSONAGENS MARCANTES

Não é raro ver os lutadores da SNK na vida real. Basta ir a um evento de anime que você verá Kyo Kusanagi, Blue Mary e Mai Shiranui andando de um lado para outro. O design de personagens dos jogos do NeoGeo é tão marcantes que foram criados diversos clubes para fãs ao redor do mundo – o mais conhecido o "Nakoruru & Terry Club", da própria SNK Playmore (http://tinyurl.com/y9lg3ay).

Hoje em dia, a empresa vende diversos itens em sua loja virtual (http://tinyurl.com/2axc6c4, em japonês), como camisetas, bonecos, bonés e, inclusive, vestimentas para cosplay. Isso sim que é fan service.

Pulstar era tão difícil que muitos nem chegaram à segunda tela

todos morrendo de vontade de ter um Neo Geo em casa foi *Fatal Fury: King of Fighters*, que pegou o vácuo de *Street Fighter II* da Capcom (ambos lançados em 1991), porém adicionando certos elementos que só a plataforma da SNK conseguia fazer. Começando pelo sistema de profundidade, que dava ao jogador a liberdade de combater seus adversários em dois planos distintos, dando um maior espaço para movimentação e variação de ataques. Isso tornou as partidas mais elaboradas e competitivas, saindo do esquema magia e antiaéreo.

A coleção de personagens que poderiam ser controlados pelo jogador não era uma maravilha – somente os irmãos Terry e Andy Bogard e o lutador de Muay Thai Joe Higarashi estavam disponíveis. O jogo também foi o primeiro a trazer um modo cooperativo, pois ao “entrar contra”, os jogadores enfrentavam um lutador controlado pelo computador e só depois desse combate que os dois se encaravam. Talvez o pior ponto desfavorável a *Faltal Fury* tenha sido o seu preço supersalgado: US$ 250.

Independente do preço do cartucho, o jogo foi um sucesso e iniciou a carreira da SNK no ramo dos jogos de luta. Em menos de um ano depois, a Capcom lançou nos fliperamas o *Street Fighter II: Champion Edition*, uma versão mais rápida e com a possibilidade de jogar com os quatro chefes finais. Mas a SNK não deixou por menos e lançou três jogos de luta: *World Heroes*, *Art of Fighting* e *Fatal Fury 2*. Todos eles chegaram entre novembro e dezembro, o que garantiu um final de ano sangrento para os donos do NeoGeo.

Os sprites gigantescos de Art of Fighting faziam toda a diferença entre a concorrência

A briga não estava somente nos arcades, ao mesmo tempo, a SNK começou a sua batalha contra os consoles e iniciou uma campanha de marketing forte nos EUA. As revistas especializadas começaram a receber propagandas do NeoGeo bem enfáticas. Uma *EGM* recebeu a propaganda “Salsicha ou Cachorro Quente”, na qual a página dizia que quem jogava os consoles da Sega, Nintendo ou NEC era nada mais que uma salsicha, mas quem queria jogar “jogos de verdade” tinha que escolher um NeoGeo. O anúncio era completado com gráficos que falavam da superioridade do AES entre todos os consoles da época, e que isso justificava seu preço mais elevado. Mas a analogia não colou e pesquisas de mercado apontaram que a comparação da salsicha com o cachorro quente só mostrou que o videogame era caro. Os marqueteiros então decidiram fazer outra campanha na qual estampava um feroz pit bull dizendo que o NeoGeo era “Maior, Durão e Melhor” (Bigger, Badder and Better). O cachorrão foi bem aceito pelo público e até virou uma espécie de “mascote” da empresa, estampando todas as caixas dos cartuchos como selo de qualidade dos seus jogos.

Independente dos esforços para promover o console, os resultados não eram satisfatórios. Por outro lado, as MVS estavam vendendo feito água no deserto, os cartuchos para ela, então, nem se fala. Foi aí que a SNK fez uma reestruturação nos EUA para concentrar as forças e cortar gastos. Do outro lado do mundo, a empresa tentava trazer produtoras para fazer jogos para o console, o que também acabou não se concretizando. Basicamente a empresa contou com a ADK, Hudson Soft, Data East e a Visco, que ajudaram a plataforma a receber jogos dos mais variados tipos. Com isso a SNK pôde se concentrar no que a tornou famosa: jogos de luta.

Fatal Fury 2 foi o jogo que mostrou o verdadeiro poder da

Esta lua ou seja lá o que for era o local onde aconteceram as batalhas de Last Resort

Viewpoint com duas pessoas só era possível no Service Mode

O cartuchão do NeoGeo podia trazer memória e até um processador paralelo

mais acirrada. *Samurai Shodown* e *Fatal Fury Special* trouxeram ainda mais novidades para os games de luta, mas *Super Street Fighter II* estava arrancando engolindo fichas nos fliperamas do mundo todo. Isso não foi o suficiente para abater a maior criadora de jogos de luta. Ao seu lado, a ADK lançava *World Heroes 2*, que conseguiu atrair certa atenção.

plataforma.

Além dos três lutadores do jogo anterior e cinco novos personagens, o jogo recebeu uma bela atualização no sistema de luta. Os programadores conseguiram tal façanha usando as vantagens exclusivas do console, como a memória excepcional do cartucho, o que possibilitou os movimentos suaves dos golpes. Esse foi o primeiro jogo que ultrapassou a marca de 100 mega bit, o que originou o slogan "100 Mega Shock!", uma façanha que deixou os jogadores da época chocados.

NOVOS CAMINHOS

Em 1993, a briga da SNK com a Capcom estava

O ano de 1994 marcou a revolução no mundo dos jogos de luta. *Samurai Shodown II* surgiu e trouxe seu grande diferencial – história e sangue. Todos os personagens tinham uma história apresentada e desenvolvida em cada combate. No entanto, a SNK tinha um departamento de tradução muito precário. Os diálogos simplesmente não faziam sentido algum, tanto em inglês, quanto em português. Isso fez com que todas as passagens se tornassem, no mínimo, hilárias. Mas mesmo isso não fez com que os fãs se desanimassem com os games – afinal, o que importava mesmo eram as brigas virtuais.

Samurai Shodown trouxe armas e espadas para os jogos de luta

O melhor ano da empresa foi selado com o maior título da companhia: *The King of Fighters '94*. O sucesso foi imediato. Esse foi o primeiro game de luta que permitia que cada jogador controlasse um time de três lutadores. Assim, o combate não acabava quando o lutador era derrotado, mas sim quando o time inteiro fosse vencido. Essa fórmula mágica foi sendo desenvolvida conforme novos jogos da série chegavam ao mercado e foi conquistando cada vez mais fãs – e que deixava a Capcom cada vez mais em segundo plano com tantos reaproveitamentos da marca *Street Fighter*.

Aproveitando a onda de bons fluídos, o console da SNK recebeu uma tímida redução de preço para tentar aumentar as vendas (de US$ 599 para US$ 449), mas isso não conseguiu atingir as expectativas da empresa. O NeoGeo AES alcançou um ponto crítico e alguma coisa tinha que acontecer para mudar a presença da empresa no ramo doméstico.

Dito e feito. Em 1994, a empresa apresentou o NeoGeo CD, o videogame que tinha o mesmo mote de trazer os jogos do fliperama para dentro de nossas casas, por isso, a configuração era a mesma da apresentada no NeoGeo AES. A diferença era que os custos de fabricação super-reduzidos, inclusive com uma mudança no controle, que

World Heroes foi um jogo bastante incompreendido

SNK NO BRASIL

A gigante dos jogos de luta também abriu uma filial no Brasil. O feito aconteceu em 1993, quando a explosão dos jogos de luta se espalhou pelo mundo. O cenário nacional foi agraciado com testes locais dos principais títulos em eventos como o Sukita Adventure e a Salex.

Em 1994, a SNK chegou a abrir uma fábrica no Estado de São Paulo para reduzir os custos de seus gabinetes. Assim só os equipamentos eletrônicos eram importados, o que permitiu que títulos como *The King of Fighters '94* chegassem aos fliperamas com, no máximo, um mês depois do lançamento japonês.

Por aqui também chegaram fliperamas temáticos, com apenas jogos da SNK, o NeoGeo Land, o NeoGeo Park e o NeoGeo World. Em alguns deles existiam máquinas para pegar bonecos de pelúcia com os personagens da empresa, pistas de boliche e outras atrações.

A época de bonança acabou em 1998, quando a companhia já estava passando por dificuldades financeiras e teve que fechar instalações ao redor do globo.

Samurai Shodown trouxe o sonho das lutas de samurais e ninjas para os fliperamas, além disso, personagens marcantes como Amakuza e Nakururu

fez o preço cair para US$ 299. Não só isso, os jogos também se tornaram mais acessíveis, já que os custos de produção era cerca de cinco vezes menor – chegavam às lojas por US$ 50. Houve uma grande melhora, porém, na configuração de som, já que as trilhas sonoras agora eram gravadas como faixas de áudio, o que permitia que as músicas fossem remixadas, com direito a canções cantadas. Tudo levava a crer que agora a SNK iria se tornar a maior vendedora de videogames, isso se o tempo de carregamento dos jogos não fosse excessivamente longo. As limitações técnicas de um leitor de 1x atrapalhavam a diversão dos jogadores, principalmente nos principais títulos do console. A cada mudança de lutador nos jogos de luta era necessário aguardar de 30 a 60 segundos – no caso de mudanças de cenário. Isso foi o suficiente para que os críticos de games da época reclamassem do console. Por essas e outras, o NeoGeo AES continuou em produção, mesmo caro demais para os usuários comuns.

Por outro lado, o Super NES e o Mega Drive estavam indo de vento e popa com as conversões dos jogos da SNK feitos pela Takara. A queda de qualidade era visível, mas ao menos servia para matar a vontade de jogar um game de luta na sala de estar com os amigos. *Fatal Fury 2*, *Samurai Shodown* e *King of Monsters* eram ports competentes que fez a alegria da garotada nas tardes de sábado. Mesmo assim, a Takara não conseguiu entregar os games da SNK com a mesma qualidade que a Capcom fazia com seus jogos de luta. Milhões de cópias de *Super Street Fighter II* foram vendidas em ambas as plataformas, enquanto menos de 100 mil cartuchos de *Fatal Fury 2* saíram das lojas.

Metal Slug era frenético, lindo e impossível de parar de jogar

A QUEDA DA SNK OF AMERICA

Os jogadores japoneses e americanos estavam pouco a pouco deixando os arcades para ficar mais tempo junto com seus consoles. O NeoGeo CD chegou aos EUA em setembro de 1995, dois meses depois do lançamento do Saturn da Sega e apenas alguns dias antes do PlayStation da Sony. Tecnicamente, cada um desses consoles tinha pelo menos três vezes o poder de processamento, sem falar das possibilidades de usar gráficos em três dimensões – coisa que nem por reza brava dava para ser feita no console da SNK. Por esse motivo, a SNK of America não lançou o NeoGeo CDZ nos EUA – o dobro de velocidade não era um atrativo forte o suficiente para atrair novos consumidores.

Para piorar a situação, as lojas estavam abarrotadas com jogos e acessórios de outras plataformas, o que dificultou a vida dos donos do NeoGeo AES e do CD.

Os marcianos de Metal Slug eram desconjuntados, mas acabavam com as nossas fichas

Haohmaru foi inspirado no samurai lendário Musashi, um ícone japonês

Isso forçou a SNK voltar a concentrar, mais uma vez, os seus esforços na divisão que ainda dava lucro: os arcades. Não demorou muito para os donos do AES ficarem ao relento, sem cartuchos novos e sem suporte da companhia. A última pá de terra foi jogada em cima da cova da SNK of America em 1996, quando a filial japonesa tomou controle de todas as operações no mercado americano. A partir desse momento, somente os orientais iriam se beneficiar com novos lançamentos, tanto para o AES quanto para o CD.

O lançamento do PlayStation e do Saturn abriu dois novos mercados para o público americano: a modificação e a importação. O primeiro modchip do PlayStation chegou ao mercado dois meses após o lançamento do console e o do Saturn cinco meses depois, não demorou muito para que o NeoGeo CD também recebesse o seu. Como uma coisa leva à outra, importadores começaram a trazer jogos do Japão para o mercado americano. Nem mesmo a língua era uma barreira, já que os games vinham com a opção de idioma para inglês, português, espanhol e outras – afinal, eram conversões diretas dos arcades.

O NeoGeo AES nem mesmo precisou ser modificado, pois o console não tinha trava de região. Para comprar os cartuchos, bastava encontrar um importador para trazer os games. Levando em consideração que os cartuchos já eram feitos para um público seleto, o preço inflacionado não era realmente um problema – nessa época os games chegaram a custar US$ 350 cada. E jogo de qualidade, meu caro, foi o que não faltou para a plataforma.

Super Sidekicks trouxe o futebol para os videogames da NeoGeo

NEOGEO PARA COLECIONADORES

O ano de 1996 foi um marco de excelentes jogos para o NeoGeo MVS. *The King of Fighters '96*, *Real Bout: Fatal Fury*, *Samurai Shodown IV: Amakuza's Revenge*, *Ninja Masters* e *Kizuna Encounter: Super Tag Battle* tinham o poder de sugar fichas mais rápido do que qualquer outra coisa no mercado. Fora do ramo dos jogos de luta as opções também eram fartas, como *The Ultimate 11: SNK Football Championship* e *Metal Slug*. Esses jogos deixavam as máquinas cercadas de espectadores e pessoas aguardando sua vez para jogar. No Japão, todos eles eram lançados também para o NeoGeo CD e AES, mantendo os games em alta tanto nos fliperamas, quanto em frente aos televisores.

O que mais chamou atenção da SNK foi o sucesso que *Metal Slug* estava tendo ao redor do globo. Esse jogo de tiro lateral estava tão em alta que chegou a vender mais cartuchos de MVS do que *Ninja Masters*, que foi um grande sucesso nos arcades. Tendo em vista o sucesso da Nazca, a SNK não titubeou e comprou a produtora. No entanto, poucos cartuchos foram produzidos para o AES, o que o tornou uma grande peça para os colecionadores.

Mas nem só de sucessos foi o ano de 1996. *Art of Fighting 3: The Path of the Warrior* foi um jogo muito mal recebido, quase desprezado pelos jogadores. O resultado disso é que poucas cópias para AES e CD foram feitas. O mesmo aconteceu com a versão europeia de *Kizuna Encounter: Super Tag Battle*, que, de tão raro, é vendido hoje em dia por cerca de 20 mil dólares.

Em 1997, o mercado de games estava super aquecido, menos para a SNK. Os fliperamas continuavam bombando, mas as vendas do NeoGeo CD e do AES no mercado japonês estavam em franca decadência. A concorrência com o PlayStation e o Saturn era desleal, principalmente quando a Sega e a Sony reduziram os preços de seus consoles. Com isso, a SNK não pôde

O NeoGeo CD era bem mais barato que o AES, mas os loadings demoravam tanto...

A QUEDA E A RESSURREIÇÃO DA SNK

No final dos anos 1990, a SNK começou a sentir as dificuldades de viver apenas de jogos de fliperamas. Os games para consoles começaram a requerer mais dedicação dos jogadores. Isso significava que menos gente gastava dinheiro em arcades. A empresa estava no vermelho em 1998 e passou muito mal em 1999, tanto que passou a desenvolver cada vez menos jogos. Em 2000, a Aruze, uma empresa especializada em Pachinko (um jogo de azar muito popular no Japão) comprou a empresa, os jogos e os seus estúdios.

A partir desse ponto a empresa focou os esforços em fazer conversões dos games para DreamCast, como *The King of Fighters '99 Evolution* e *Fatal Fury: Mark of the Wolves*. O lançamento de *Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000* foi festejado pelos jogadores, mas o game foi produzido e publicado pela Capcom, o que acabou rendendo pouco dinheiro para a SNK, que fez o *SNK vs. Capcom: Card Fighter's Clash* para o NeoGeo Pocket – que vendeu muito bem, mas não o suficiente para tampar o buraco da empresa.

A Aruze aproveitou as marcas e os personagens que tinha acabado de comprar e lançou dezenas de máquinas de Pachinko com eles. Isso enfureceu o criador da empresa, Eikichi Kawasaki, que saiu da companhia levando consigo os principais diretores de jogos para criar a BrezzaSoft.

As dívidas da SNK chegaram à marca de 260 milhões de dólares e a Aruze declarou a falência da companhia. Para pagar os débitos, as propriedades intelectuais foram postas à venda e foram compradas, ironicamente, pela BrezzaSoft. *Metal Slug* foi a única exceção, adquirido pela Mega Enterprise. *TKOF 2001* e *2002* foram produzidos pela Eolith (outra empresa que tinha participação de Kawasaki) e considerados os piores da série.

Em 2001, a SNK foi totalmente dissolvida e fechada. Nesse ínterim, Kawasaki fundou outra empresa, a Playmore, que comprou os direitos de produção da MVS da Azure. Como uma coisa leva à outra, logo a Playmore adquiriu a BrezzaSoft e os direitos de todos os personagens da SNK – ou seja, ele tinha recuperado o poder da empresa que foi destruída.

A vingança veio a galope. A Playmore entrou com um processo contra a Aruze, que tinha usado as marcas da SNK em suas máquinas de Pachinko, alegando perdas acumuladas de 57 milhões de dólares. O processo ainda não teve uma decisão final, mas a Aruze está em maus lençóis.

Depois de uma série de movimentações burocráticas, a empresa mudou seu nome para SNK Playmore, como a conhecemos hoje em dia, focada em fazer jogos para arcades e consoles. Ou seja, os caras se livram de uma dívida monstruosa e ainda podem ganhar uma grana assombrosa com isso.

lutar. Nada mais justificava a compra de um console super caro da empresa e, no final daquele ano, a SNK parou de fabricar seus consoles. No entanto, isso não significava que era o fim: a empresa continuou lançando games para o AES até 09 de julho de 2004, o dia que *Samurai Shodown V* chegou às lojas japonesas e europeias, o último jogo lançado para a plataforma.

Parte da culpa da morte do NeoGeo foi da própria SNK. Quando percebeu que não dava mais para lutar contra a nova geração de consoles, a empresa decidiu fazer conversões dos arcades para os videogames da concorrência. Quem se deu bem foi o Saturn, que tinha um slot de expansão de memória e possibilitava que os jogos do NeoGeo rodassem da mesma forma que nos arcades, inclusive com tempo de carregamento inferior ao do NeoGeo CD. O PlayStation era o maior prejudicado, pois não tinha esse artifício, mas ainda assim era mais rápido durante os load times. A espera de nove meses compensava mais do que comprar o mesmo jogo da plataforma da SNK.

A vida do NeoGeo acabou de vez no dia 31 de agosto de 2007, data em que a SNK Playmore cessou o suporte técnico de toda a sua linha de hardware. O motivo foi justo: a dificuldade para encontrar peças para suprir os reparos. A "Terra Nova" dos jogos se foi. Um dia ela era o futuro, em outro era o retrato do passado. O console definitivo dos apreciadores dos jogos de luta resistiu o quanto

Savage Reign é uma dessas franquias que não emplacaram

pôde contra duas gerações de videogames. Mas seu espólio continua dar frutos para a SNK Playmore com os seus jogos sendo relançados para as plataformas da sétima geração, como a Xbox Live Arcade do X360, o Virtual Console do Wii e a PlayStation Store do PS3.

Temos que reverenciá-lo, pois foi pela marca NeoGeo que os jogos de luta evoluíram e se tornaram um gênero de respeito. Se hoje em dia você tem um controle arcade para seu videogame favorito para ter um "fliperama em casa", foi por causa do AES, que ainda vive nos corações dos lutadores virtuais.

Calçada da Fama 8-bit

Como o console da Nintendo conseguiu reduzir astros e estrelas de Hollywood a pilhas de pixels incompreensíveis

Por Amer Houchaimi

Passamos boa parte dos nossos dias nos dedicando aos jogos aqui na redação, mas pode crer que também adoramos cinema. Considerando que a **OLD!Gamer** é uma revista dedicada a leitores mais vividos e experientes, temos certeza de que você deve ter crescido com os mesmos filmes que nós: *Indiana Jones*, *Comando para Matar*, *Rambo* e uma dezena de clássicos de ação da década de 1980.

E a empolgação causada por esses filmes nos fazia sonhar acordados com a possibilidade de tê-los como jogos para o nosso querido NES.

Mas por mais que amemos nosso NES, não há como negar que o aparelho tinha tecnologia um tanto limitada. Bom orçamento e bons programadores criavam games belíssimos como *Castlevania III*, mas nem sempre estas duas coisas estavam disponíveis para games licenciados. Como resultado... Bem, algumas representações digitais dos astros dos filmes se tornaram aberrações horrorosas que nem o Dr. Hollywood conseguiria consertar. Acompanhe-nos enquanto mostramos alguns dos horrores que as limitações gráficas do NES causaram aos galãs e às belas do cinema.

ARNOLD SCHWARZENEGGER

Todo mundo adora o Arnold, com certeza! Em seus filmes, ele matou mais gente do que Freddy Krueger e Jason juntos, e sempre o fez enquanto enunciava um trocadilho infame ou soltava uma piada sem graça. Claro, todos ríamos de suas piadas horríveis, ninguém em sã consciência vai dizer ao Arnold que ele é um péssimo comediante.

Mas os programadores responsáveis pelos seus games, esses sim tinham colhões, vou te contar! Pois eles zoaram o Arnold de todas as maneiras possíveis e imaginárias e saíram impunes dessa.

Pelo menos, achamos que eles saíram impunes, o Arnold pode tê-los encontrado e os transformado em carne moída com as próprias mãos, mas jamais saberemos com certeza.

Comecemos por *Terminator*, a imagem da abertura do game representa bem a imagem icônica do pôster do filme, mas por que ela é em preto e branco? E diacho, por que é tão escura? Mal dá pra ver o Arnold em meio a esse absurdo de sombras, a imagem quase traga a luz para seu interior, tamanha a escuridão nela presente.

Arnold finalmente ganhou cores... Mas perdeu peso no processo

A coisa melhora um pouco na sua representação em *Predador*, o lendário game que tantos de nós receberam junto de seus Phantom Systems. Arnold parece tão cheio de esteroides como sempre foi nesta imagem, o que é bom, mas ele continua sem cor, o que é ruim. Sem mencionar seu olhar de constipação, que dá a impressão de que nosso herói não vai ao banheiro há quatro semanas.

Encontrar um alienígena de dois metros e meio que estraçalha pelotões inteiros de militares deveria ser mais que o suficiente para resolver este problema, mas acho que ninguém levou isso em conta.

Finalmente, temos a cara de Arnold estampando a tela de abertura de *Total Recall* (*O Vingador do Futuro*) e ele enfim recebeu as preciosas cores que tanto lhe faziam falta... Embora tenha perdido uns 40 quilos no processo, pois este é, sem dúvidas, o Schwarzenegger mais anêmico que alguém já desenhou na vida, ele tá mais fraco que um gato neste game.

E estas não seriam as únicas vezes que o Governator seria reduzido a pixels desrespeitosos, espere até falarmos de *Exterminador do Futuro 2*...

DURO DE MATAR

Não importa sua idade, se nunca assistiu a *Duro de Matar*, você não é um homem de verdade. Você pode fumar charutos, comer pregos no café da manhã, ser pai de 27 filhos e matar ursos com as próprias mãos, mas enquanto não tiver assistido a esta obra prima da masculinidade, não passará de um moleque fingindo ser adulto.

O jogo do filme é horrível, mas considerando quanta testosterona o filme injetou em todos que o assistiram, este fato é perdoável.

Mas falemos um pouco da representação de Bruce Willis no game. Não parece tão ruim à primeira vista, mas se olharmos com atenção, veremos que o herói está com um tremendo topete em sua versão digital, um verdadeiro "pega rapaz" pra ninguém botar defeito.

A franja "pega rapaz" de Bruce é algo que poderíamos ficar sem

Mas de onde veio isso? Bruce Willis já devia ter entradas no cabelo aos dez anos de idade, ele nunca teve franja caindo na testa, isso atenta contra todas as leis dos machos do cinema.

E que diabo de cor é essa? Acreditaram que o game seria mais interessante se revestissem Bruce Willis de caramelo? Pois podemos confirmar que isso não ajudou; de fato, nos fez ter todo tipo de pensamento desconfortável quando imaginamos Bruce Willis e caramelo ao mesmo tempo.

Claro, o mesmo tratamento foi dispensado a Alan Rickman, vilão da história. Embora também tenha sido coberto de caramelo, sua representação não é tão ruim, exceto pelo fato de que ele parece ter dormido enquanto falava com seus capangas no Walkie Talkie.

Não somos especialistas, mas acreditamos que terroristas com distúrbios do sono não devem ir muito longe na carreira.

Alan Rickman estava bronzeado, ok. Mas pintá-lo de caramelo foi forçar a barra

COOL WORLD

Talvez você já tenha assistido este filme, pois já foi exibido a exaustão pelo SBT. *Cool World* foi dirigido pelo mestre da animação Ralph Bashki em 1992 e é considerado por muitos especialistas e críticos de cinema como um dos filmes mais chatos de todos os tempos.

Mesmo sendo mais intragável que óleo de rícino, o filme tem uma verdadeira legião de seguidores, que o adoram unicamente por uma personagem: Holli Would, a loirinha ultra curvilínea que é uma versão animada da atriz Kim Basinger.

Olhe bem para a personagem e acredito que não precisamos explicar por que tanta gente adora este filme. De fato, se você digitar o nome "Holli Would" em um site como o Deviantart (site com diversos tipos de trabalhos artísticos), encontrará uma tonelada de desenhos feitos com a personagem, o que demonstra que muitas pessoas ainda gastam boa parte de suas vidas pensando nesta gostosa em acetato.

Claro, todos a amam porque não viram sua versão no NES. É difícil imaginar que o console conseguiu estragar uma personagem de desenho animado (especialmente se lembrarmos dos ótimos jogos baseados em animações da Disney), mas a Holli do game de 8-Bit não se parece em nada com a versão do filme. Ela lembra aquela garota estranha que sentava atrás de você na escola, que era viciada em descongestionante nasal e passava a aula inteira fungando.

O jogo pode ser uma tranqueira, mas estragar Holli foi um crime

É preciso um tipo especial de talento para se destruir uma fantasia sexual tão perfeita quanto Holli Would. Não sei se aplaudo os programadores desse jogo ou se os procuro para dar-lhes uma surra.

BATMAN

Batman no NES é um dos melhores games de ação 2D de todos os tempos. É difícil, instigador, possui uma trilha sonora sensacional e gráficos fantásticos.

Sim, você leu direito. Estou dizendo que o game possui excelentes gráficos. As fases são sombrias e bem construídas, exatamente como Gotham City deve ser, e a animação dos personagens é soberba para um game da época. Está muito claro que não foram poupados gastos com a produção.

Mas acreditamos que a grana estava um bocado curta quando chegou a hora de reproduzir os três astros do filme em imagens que se assemelhassem a eles. Na verdade, acreditamos que a equipe de produção gastou todo o resto do orçamento em paçoquinha e mandou um estagiário cuidar desta etapa da produção.

Como resultado, a versão digital de Kim Basinger parece uma daquelas manequins de loja de roupa barata, com uma expressão vaga que indica que a qualquer momento ela pode criar vida e matar a todos nós, enquanto Batman parece ainda mais duro e nanico do que sua contra parte cinematográfica, o que é impressionante por todos os motivos errados.

O Coringa, caído, é quase do tamanho do Batman. Como pode isso?

Juro que demorei três minutos para entender esta imagem

Quanto ao Coringa, o vilão parece uma fusão entre a Ana Maria Braga e o Louro José que deu terrivelmente errado.

E aliás, esta não foi a única vez que enfeiaram Kim Basinger digitalmente, esta proeza foi repetida em *Cool World*, como você pode ver na página ao lado. Deve existir algum grupo secreto dedicado a arruinar qualquer versão digital que Kim Basinger possa ter nos videogames.

Quem diria que o Coringa poderia ser, um dia, mais bonito do que a Kim Basinger?

Já sabemos que o Batman é um nanico. Então é o Coringa que está suspendendo o herói com o poder do queixo?

JACKIE CHAN

Compare as versões do herói: cabeçudinho (acima) e cabeçudão (à esquerda)

Claro que um dos maiores astros dos filmes de ação de todos os tempos também tem games criados em sua homenagem. De fato, Jackie Chan já estrelou mais de dez games, alguns deles são cópias descaradas de *Mortal Kombat*... Mas este é um assunto para outro dia.

Enfim, *Jackie Chan Action Kung Fu* é um game de ação bem divertido e não vamos reclamar da aparência do personagem principal dentro do jogo. Sinceramente, é um bonequinho cabeçudinho bastante bonitinho, que parece saído diretamente de um Anime cômico da década de 1980.

O problema é a fuça majestosa de Jackie Chan que aparece na tela de apresentação do game (no topo, à esquerda). Essa coisa não se parece nada com Jackie Chan, parece sim com uma daquelas caricaturas com asiáticos que eram desenhadas por cretinos na década de 1940.

Mesmo com esta mancha horrenda em seu passado, Jackie não se deixou abater e teve uma das mais ricas carreiras da história do cinema, onde atuou em grandes filmes como *Operação Kickboxer*, *Quem Sou Eu*, *Hora do Rush*, a nova versão de *Karate Kid* e *City Hunter*, onde ele se vestiu de Chun Li em uma cena.

E se querem saber nossa opinião, ele ficou mais parecido com ela do que qualquer uma das atrizes que tentaram representá-la nos filmes de *Street Fighter*. Pronto, eu disse!

Jack Chan vestido de Chun Li é tão... errado. Mas foi legal

HOME ALONE 2

Esqueceram de Mim foi um sucesso devastador durante a década de 1990, mas se você foi menino nesta época, com certeza nutria um ódio por Macaulay Culkin.

E por quê? Simplesmente porque todas as salas de aula da época tinham um garoto loirinho, de olhos azuis que se parecia com o astro-mirim e todas as meninas se derretiam por ele e ignoravam o resto dos caras da sala.

Ao menos um dos programadores do game simpatizava com nossa dor e é por isso que a versão digital de Macaulay Culkin parece ter levado uma surra terrível na escola. Olhem para ele, o moleque está inchado.

Quanto aos outros, Joe Pesci parece um daqueles vagabundos que nos abordam assim que saímos de um bar e tentam extorquir nossos trocados, enquanto Daniel Stern parece o cara que passa a vida dentro do bar e sempre libera trocados para Pesci, o que leva a seu péssimo hábito de incomodar os demais clientes.

Sério, o que são esses olhos amarelos de Pesci (acima, à direita)? Possessão do demo?

TERMINATOR 2 . JUDGEMENT DAY

Como dissemos anteriormente, o maior sucesso da carreira de Arnold também foi transformado em um game para NES e, logicamente, o astro foi reduzido a mais uma horrenda pilha de pixels mal desenhados.

Mas sejamos justos: esta representação de Arnold não está tão ruim quanto as que vimos nos outros games. Exceto pela cabeça enorme com que foi desenhado e pela quase imperceptível tristeza em seu olho humano, podemos dizer que este é um dos gráficos mais aceitáveis a representar o ator em um game da geração 8-Bit.

Infelizmente, o mesmo não pode ser dito dos demais personagens desta conversão cinematográfica.

Edward Furlong, que interpretou a versão de dez anos de John Connor, parece incrivelmente... bem... gordo. E o que poderia causar um olhar de tamanho horror no garoto? Ele viu uma pessoa ser atropelada por um rolo compressor? Pois não conseguimos imaginar nada mais que seja capaz de traumatizar alguém desta forma.

Bem, talvez ele tenha percebido que nunca mais conseguiria um papel decente depois deste filme e acabaria protagonizando uma das malsucedidas versões de *O Corvo*. Isso é o suficiente para causar cicatrizes mentais.

Quanto a Linda Hamilton, também não está ruim, mas não se parece nada com a atriz. Até onde sabemos, a personagem no game pode ser a Power Ranger Rosa, pois ela não se parece com absolutamente ninguém, é uma mulher totalmente genérica.

Mas acho que já pegamos demais no pé do Arnold hoje, que tal fazermos o mesmo com seu rival de filmes de ação da década de 1980?

Um exterminado com olhar triste. Nós o entendemos. Isso é triste

O jovem Connor ganhou pixels extras, o primeiro caso de obesidade gráfica

O camarão com uma pistola não parece nada com a foto de Linda Hamilton

Um urso depilado fazendo cosplay de Rambo? É, agora faz algum sentido

RAMBO

Agora sim, este é o filme essencial da década de 1980. Naqueles bons e velhos tempos, o mundo parava para assistir aos filmes do Rambo e acreditávamos com todas as forças que um homem sem camisa armado com uma metralhadora poderia matar um país inteiro sem sofrer mais que algumas escoriações. Sim, senhor!

Todos queríamos ser como John Rambo e um game com o personagem parecia uma receita certa para o sucesso, exceto que decidiram transformar o título em um clone malfeito de *Zelda*.

Sim, porque Rambo e Link têm tudo a ver um com o outro, claro.

Mas o pior deste game é a arte nele presente. Os programadores dos jogos do Arnold estragaram as imagens dele o máximo que puderam, mas comparado ao que fizeram com Stallone aqui, os games do governador da Califórnia parecem ter sido programados por Leonardo da Vinci em pessoa.

Sério, olhe bem para o Stallone digital. Ele não se parece nada com o ator, ele não se parece sequer com um ser humano! Essa coisa se assemelha mais a um urso que foi tosado e teve uma faixa amarrada na cabeça! Quando Rocky Balboa tinha a cara devastada pelos seus oponentes, ele ainda se parecia mais com o Stallone do que a aberração digital aqui presente.

Sinceramente, todos os personagens retratados neste jogo são mais feios que briga de foice, mas nota-se que um cuidado especial foi tomado com a carranca do senhor Stallone. Será que o designer deste jogo realmente achou, no fundo de sua alma, que estava fazendo um bom trabalho?

Não pode ser, ninguém é tão incompetente assim. Ele só podia estar em uma missão de vingança.

Agora sim eu duvido que "isso" seja Rambo. Por favor, nem com óculos 3D e bebidas

Rambo sabia que a guerra poderia destruí-lo, mas não imaginava isso

HULK HOGAN

Mesmo quem não é fã de luta livre profissional conhece Hulk Hogan. O cara foi um ícone na década de 1980, atuou em dezenas de filmes ruins, teve sua própria série de tevê onde pilotava uma lancha e enfrentou o predador em um dos episódios (não estou brincando).

Mas sua profissão de verdade sempre foi a de lutador, chutar a bunda de outros homens foi seu ganha-pão por três décadas e, como tal, ele estrelou muitos games sobre o esporte, que na maioria das vezes o representavam muito mal.

Nesta imagem, por exemplo, por que raios Hogan está laranja? Claro, ele é bronzeado e meio alaranjado na vida real, mas ele não possui este brilho quase radioativo presente na sua ilustração para o NES. Mesmo hoje, que Hogan passa metade de seu tempo acordado em câmaras de bronzeamento, ele não possui esta coloração tão saturada de urânio.

Admitimos que lutadores radioativos tornariam o esporte muito mais interessante, mas esta não é a questão aqui.

E o rosto dele está totalmente errado, ele não se parece com Hulk Hogan e sim com um balofo qualquer que perdeu a cabeça em um caixa de supermercado, rasgou a camisa e partiu pra briga com o octogenário que estava a sua frente, segurando a fila.

Agora revelaremos algo chocante: o que mostramos aqui é uma das melhores representações de Hulk Hogan em um game da época. Tenha medo, tenha muito medo.

No começo, acreditei que isto era um zumbi em chamas. E ainda acredito!

LABYRINTH

Labirinto é um daqueles filmes assistimos quando crianças e que ficam gravados em nossa memória para sempre. Talvez não seja um de nossos filmes favoritos, mas é inesquecível, sem sombra de dúvida.

O filme coloca David Bowie como Jareth, o Rei dos Duendes, contracenando com uma bastante jovem Jennifer Connelly em um de seus primeiros papéis de destaque. Claro que as calças de lycra ultra justas de Bowie tornam todas as cenas com ele muito difíceis de serem assistidas, mas este é um filme que todas as crianças deveriam ver ao menos uma vez.

O game é um JRPG, não muito diferente de *Final Fantasy* ou *Dragon Quest*, que nunca foi lançado no Ocidente, uma vez que, em 1986, os jogadores norte-americanos ainda fugiam de jogos neste estilo.

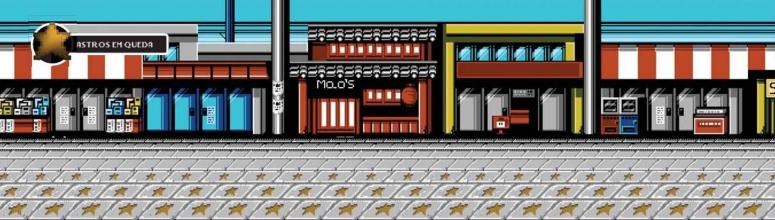
Mas no fim das contas, talvez isso tenha sido melhor, pois trememos ao ver a horrenda imagem que deveria representar David Bowie no game. O músico sempre foi excêntrico, vamos admitir isso, mas ele nunca se pareceu com o Sephiroth após pintar o cabelo e se encher de bijuterias. O vocalista de uma banda de metal farofa é mais discreto que este personagem.

Jennifer Connelly desistiria do filme para não entrar no game

Quanto a Jennifer Connelly, ela parece com a Mafalda, vista de longe e com lacinhos no cabelo. Tudo bem que o game é um JRPG e só veremos a personagem de longe, mas poderiam ter se esforçado um pouco mais para deixá-la parecida com a atriz bonita que a interpreta no filme, não?

Pelo menos ela não ganhou um retrato como o de Bowie, pois temos certeza de que os programadores a deixariam idêntica ao Ozzy Osbourne se tivessem a chance.

David Bowie transformado em um Sephiroth viciado em bijuteiras? Trágico, trágico

ROBIN HOOD . PRINCE OF THIEVES

Robin Hood – O Príncipe dos Ladrões é considerado por muitos como o filme definitivo sobre Robin Hood e um dos pontos altos da carreira de Kevin Costner. Nos perguntamos se algum dos produtores do game sequer assistiu ao filme antes de lançar o cartucho, pois ele é um fracasso em tudo que tenta fazer.

O game é uma mistura de RPG com visão aérea e game de ação. Para surpresa de ninguém, ele falha em ambos os aspectos e nada mais é que uma amálgama de nada com coisa nenhuma. Se quer um título impossível de ser jogado, sua procura acabou.

Absolutamente nada justifica o péssimo trabalho feito na parte gráfica. Os personagens são marrons e arenosos, o que passa a impressão de que o elenco da história foi todo esculpido em barro.

Exceto por Morgan Freeman, que teve a dúbia honra de ter sido moldado em Play Doh roxo.

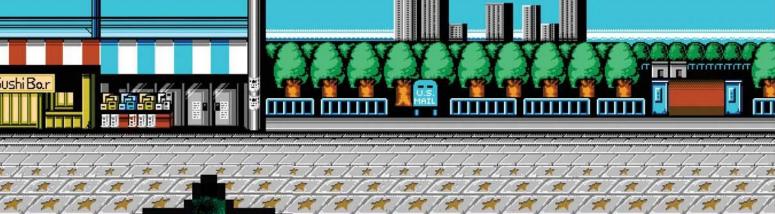
E os responsáveis sequer sabiam qual era a aparência dos atores? Kevin Costner parece uma versão barroca de Michael Keaton, enquanto Alan Rickman parece um ator pornô alemão, com seu bigodinho de patife e seu olhar de quem não está nem aí.

E onde estão os olhos dessa gente toda? Já não basta eles parecerem imagens saídas de um conto de horror de Stephen King, eles possuem cavidades vazias no rosto, para aumentar ainda mais nosso desconforto ao jogarmos esta coisa?

Aliás, só sabemos distinguir os atores acima mencionados pois eles eram os astros do filme, os demais personagens estão totalmente irreconhecíveis, como o sujeito gordo e careca aqui mostrado. Não separamos uma foto do ator que o interpretou, pois não fazemos a menor ideia de quem possa ser.

De alguma forma, acreditamos que este ator desconhecido está muito feliz com isso.

Mistura de bonecos de presépio com escultura de chocolate. Estranha combinação

WAYNE'S WORLD

Quanto Mais Idiota Melhor é um prazer culpado da adolescência de muita gente. Um filme sobre dois metaleiros desempregados (interpretados por Mike Myers e Dana Carvey) que passam o dia inteiro sentados em um sofá gravando um programa de televisão para o qual nem são pagos? EXCELENTE!

E por razões inexplicáveis, alguém acreditou que um filme desses daria um excelente game de ação. NEGADO!

E por alguma razão ainda mais inexplicável, os programadores acharam que seria uma ótima ideia se o game se passasse em uma realidade paralela, onde os protagonistas do filme são compostos de jujuba de limão... ou Halls de hortelã, não temos muita certeza sobre qual é o material que compõe esses dois.

Agora, sabemos que o NES tem uma palheta de cores limitada e tudo mais, mas transformar Mike Myers e Dana Carvey em duas monstruosidades artificialmente coloridas e aromatizadas por uma indústria de doces é um pouco demais.

Dana Carvey nunca mais apareceria em um game ruim... Principalmente porque sua carreira cinematográfica nunca mais gerou um filme decente e ele foi tragado pelo ralo de Hollywood. Já Mike Myers teve de amargar inúmeras aparições em games horrendos baseados na sua franquia *Austin Powers*, sem mencionar os games de *Shrek* e a abominação conhecida como *O Gato*.

Às vezes, ver sua carreira ir para o vinagre é a melhor opção que um cara pode ter.

Olhando de longe, parece um game estilo Aladdin. De perto parece me... "meio estranho"

WILLOW

Em uma época em que George Lucas ainda não era um velho louco, obcecado em destruir a reputação de *Star Wars*, ele tentou lançar uma nova franquia cinematográfica: *Willow – Na Terra da Magia*.

O filme não fez o sucesso esperado, mas é reprisado até hoje na Sessão da Tarde e é o típico conto de fadas que nossas mães adoram (e muitos de nós também, embora em segredo).

Mesmo assim, julgaram que seria uma boa ideia lançar um game baseado no filme e, minha nossa, alguém na equipe de programadores tinha uma rixa pessoal com Warwick Davis, o astro da história.

Ok, olhe bem para o protagonista e depois veja sua representação do game. O personagem da versão NES em nada se assemelha ao ator, mais parece um pão doce vestido de roupas, pantufas e colocaram uma bela peruca.

Você pode ver que há uma temática envolvendo comida neste artigo, juramos que não é de propósito.

Falaríamos mais a respeito, mas acreditamos que diante de tal imagem isso é desnecessário. Agora, se nos dão licença, vamos até a padaria, pois de repente ficamos com uma inexplicável vontade de comer confeitos...

Willow é o que Zelda seria se a Nintendo abdicasse de toda a sua qualidade

Feiticeiros, policiais corruptos, shamãs e Matrix. Isso só pode ser bom!!!

Um universo, dois jogos totalmente diferentes. Conheça as particularidades destes fantásticos RPGs ciberpunks para Mega Drive e Super Nintendo

Por Orákio "Gagá" Rob

Os consoles de 16-bit estão entupidos de RPGs de temática medieval, ambientados em mundos cheios de espadas, magia e aventura. Naqueles tempos, bem antes de *Fallout* nos apresentar a um futuro de devastação nuclear, não havia muitos RPGs de temática adulta envolvendo o mundo moderno, os prazeres e as agruras da tecnologia e a violência dos becos sujos e mal iluminados das grandes metrópoles.

Nessa mesma época, Sega e Nintendo brigavam com unhas e dentes por exclusividades no gênero dos RPGs de capa e espada. A Nintendo tinha *Final Fantasy* e *Chrono Trigger*. A Sega lutava com *Phantasy Star* e *Shining Force*. Era impossível imaginar que um dia veríamos *Final Fantasy* em outros consoles ou *Phantasy Star* em videogames da Sony, da Microsoft e até de sua antiga rival.

Esse contexto torna um jogo como *Shadowrun* duplamente improvável. Primeiro, por fugir à regra dos RPGs medievais e nos levar para uma volta em um futuro dominado por grandes corporações e suas poderosas e letais redes de computadores. Segundo, por ter tido dois jogos completamente diferentes lançados para os dois grandes consoles da época, o Super Nintendo e o Mega Drive, com espaço de apenas um ano entre eles. Dois enredos diferentes, dois sistemas de jogo diferentes, duas equipes de desenvolvimento diferentes. Em comum, apenas a glória de terem sido dois dos mais memoráveis e incríveis RPGs de sua geração.

O mesmo Neuromancer que inspirou Shadowrun também inspirou a trilogia Matrix

SHADOWRUN, O LIVRO

Shadowrun é um livro de regras de RPG, semelhante ao famoso *Dungeons & Dragons*, só que com outra ambientação, claramente inspirada no clássico *Neuromancer*, de William Gibson. Na metade do século 21, nosso mundo está bastante mudado: a magia retornou e os xamãs de tribos indígenas se veem cheios de poder. Parte da população mundial passa por uma terrível e traumática mutação, transformando-se em horripilantes orcs e trolls como os das histórias de fantasia. Grandes corporações dominam o mundo e contratam mercenários para fazer seu trabalho sujo. Os tipos mais populares de mercenários são os samurais urbanos, fortemente armados e com suas capacidades físicas ampliadas por múltiplos implantes cibernéticos; mas existem outros mercenários das ruas, como os tecnautas, mestres dos computadores conectados diretamente a seus terminais por meio de uma conexão neural, ou "data jack". Os tecnautas surfam virtualmente na grande rede de computadores, a MATRIX, de onde extraem números de contas bancárias, apagam registros criminais e descobrem segredos corporativos. Só que a MATRIX tem seus próprios perigos, e um tecnauta pode ter seu cérebro fritado pelos ICEs, os temidos programas de defesa da MATRIX.

Esses mercenários das sombras, que vendem seus talentos por dinheiro e aprenderam a não fazer muitas perguntas, são conhecidos como "shadowrunners".

Vamos às versões agora.

SHADOWRUN . SUPER NINTENDO . 1993

Os dois sujeitos na sala ao lado nem suspeitam que o "morto" vai abrir a porta

Dois funcionários de um necrotério conversam, enquanto "engavetam" mais um corpo. Depois de fecharem a gaveta, passam para a sala ao lado, de onde não podem testemunhar o momento em que o "cadáver" empurra a gaveta e sai dela, zonzo, sem saber quem é e por que está ali. Essa cena bizarra é o começo da aventura em *Shadowrun*.

O protagonista é Jake Armitage, um cara que precisa juntar os pedaços do quebra-cabeça de sua vida para descobrir quem o quer morto – e dar o troco. E é bom descobrir isso rápido: parece que a cabeça de Jake está mesmo a prêmio. Alguns dos personagens avisam a Jake que ele é um homem morto. Ao cruzar as ruas, atiradores surgem das janelas para disparar contra ele. Isso não é um bom sinal...

As batalhas são dinâmicas, sem menus: quando alguém começa a disparar contra você, aperte o botão para exibir a mira, posicione-a sobre o inimigo e comece a disparar. Os primeiros disparos serão um tanto desajeitados, mas conforme o jogador segue eliminando os seus adversários, obtém pontos de karma, que são usados para comprar melhorias em diversas habilidades e atributos, como força, carisma, habilidade com armas de fogo e magia.

Demora um pouco para que Jake aprenda a usar magias, mas logo surgirão magos e xamãs dispostos a usar seus poderes mágicos contra Jake. Você pode tentar enfrentá-los com seu poder de fogo ou entrar em um dos bares espalhados pelo jogo à procura de um

shadowrunner. Entre os muitos tipos de mercenários das sombras cujos préstimos Jake pode contratar estão alguns magos. Pague o que eles querem e eles o seguirão alegremente, usando seus poderes mágicos contra os inimigos que vierem pela frente. Mas se preferir a boa e velha força bruta, pode contratar um enorme samurai urbano troll, de pele verde e grossa, para metralhar seus adversários. A escolha é sua.

Os runners não são apenas robôs controlados pelo computador. Cada um tem sua história e você pode conversar com eles, conhecê-los melhor. É possível terminar o jogo sem contratar nenhum runner, mas eles podem facilitar bastante as coisas: no início do jogo, um runner barato pode acelerar os combates e fazer com que você ganhe dinheiro e karma mais rapidamente. Se tiver que invadir um sistema de computador, mas ainda não estiver muito confiante nas habilidades de Jake, contrate um tecnauta e faça com que ele entre na MATRIX para você. E nos momentos mais difíceis, contrate um xamã e um samurai urbano para acompanhá-lo em missões que não exijam sutileza.

O maior trunfo do jogo é a sua ambientação: os gráficos são extremamente charmosos e adequados; as paredes dos prédios e bares são sujas e gastas. A trilha sonora soa moderna, tensa e adequada, com batidas agitadas e linhas de baixo marcantes. O cenário básico é composto por três regiões urbanas diferentes, e Jake pode viajar de uma para a outra pegando o metrô na estação. Há muitos locais a serem visitados, todos muito bem caracterizados: os bares são frequentados por todo tipo de escória da humanidade, e pagar uma bebida a alguém pode fazer com que ele abra o bico e se mostre mais disposto a ajudá-lo. Os clubes mais badalados têm até bandas tocando ao vivo – destaque para o impagável concerto de Maria Mercurial no clube "The Cage", com direito a roqueiros balançando suas cabeleiras no palco e até letrinha da música correndo pela tela.

Mas há muito mais do que bares e clubes a serem visitados em *Shadowrun*. Um evento surpreendente no meio da jornada faz com que o personagem inicie uma busca desperada por um médico de rua que, além de salvar vidas, faz cirurgias para implantar dispositivos cibernéticos que aumentam os reflexos dos pacientes. Implantando reflexos eletrônicos, por exemplo, você passa a disparar duas vezes mais rápido. Os prédios de grandes corporações podem ser invadidos e, ao encontrar terminais em suas dependências, Jake pode acessar a MATRIX para ativar os elevadores e obter arquivos confidenciais que irão ajudar a desvendar o enigma que envolve sua última missão antes de ser engavetado.

As incursões pela MATRIX mudam completamente o estilo do jogo. A tela exibe um grid com quadrados e uma representação de Jake. Você deve caminhar sobre esse grid, combater eventuais programas de segurança que possam atacar Jake. Parece um campo minado e você nunca sabe em qual casa repousa um mecanismo de defesa ICE. O combate aqui não é dinâmico, e o seu sucesso depende do valor de sua habilidade em computadores.

Para levar a trama adiante, é preciso colher pistas. Sempre que Jake interroga alguém, o jogo exibe uma tela com o rosto dos personagens e uma série de tópicos, como "shadowrunners", "armas de fogo" ou até mesmo a pop star local, "Maria Mercurial". A conversa, por vezes, exibe uma palavra em negrito: é uma palavra aprendida, um novo tópico sobre o qual você vai poder perguntar para outras pessoas. O lado investigativo é todo conduzido por esse sistema de aprendizado de palavras e seu uso com as pessoas certas. Por vezes, a investigação pode revelar um nome e um número de telefone. Nesse caso, é só inserir seu cartão em um dos videofones espalhados pela cidade para conversar com seu novo

PEQUENO DICIONÁRIO DE SHADOWRUN

Cyberdeck: Computador com as dimensões de um teclado comum, por meio do qual uma pessoa com um datajack pode se conectar diretamente à grande rede de computadores, a MATRIX. Os tipos variam do que há de mais vagabundo a modelos absurdamente caros. O cyberdeck dita a qualidade dos programas dos quais seu usuário pode dispor na MATRIX.

Datajack: Conector neural implantado na têmpora. É por meio dele que uma pessoa se conecta a um terminal de computador para entrar na MATRIX. Sim, o sujeito tem uma entrada para um plugue na cabeça!

Lone Star: A polícia pública de *Shadowrun*. Está entupida de orcs e trolls assustadores e nada sutis.

Mr. Johnson: Quando uma grande corporação precisa de um runner para um trabalho sujo, não pode arriscar seu nome contratando-o diretamente. Quem cuida disso é um intermediário, especialista em mediar esse tipo de "relação de trabalho", o "Mr. Johnson". É o "patrão" do runner, e sempre tem um trabalhinho para nossos mercenários favoritos ganharem um dinheiro.

MATRIX: Grande rede de computadores nos moldes da internet. A diferença é que é com um datajack uma pessoa pode, quase que literalmente, entrar na rede. Quando isso acontece, a pessoa vê o que sua persona dentro da MATRIX vê, sente o que ela sente. Isso torna eventuais tentativas de se invadir sistemas de grandes corporações especialmente perigosas, já que os guardiões eletrônicos desses sistemas podem literalmente fritar o cérebro do sujeito no mundo real.

Mago: *Shadowrun* também tem magos... esses dominam a magia por meio do estudo, ao contrário dos xamãs, que recebem o chamado de seu totem.

Metahumanos: No século 21, parte da população mundial passou por uma mutação, com implicações físicas assombrosas. Dada a semelhança desses meta-humanos às criaturas das lendas, convencionou-se chamá-los de anões, orcs, elfos e trolls.

Runner, ou Shadowrunner: Mercenário que vende seus serviços a quem pagar mais. Há vários tipos de runners, como samurais urbanos, xamãs e tecnautas.

Nuyen: Gíria para nós, a moeda do mundo de *Shadowrun*.

Samurai Urbano: O tipo mais popular de runner. Armado até os dentes – literalmente: essa classe de guerreiro investe fortunas em bioimplantes que aumentam sua força e seus reflexos.

Tecnauta: Mestre da MATRIX, o tecnauta sempre pode ser visto ao lado do seu cyberdeck de fé. Invadir sistemas de grandes corporações para roubar senhas e dados confidenciais é com ele mesmo. Geralmente, investe seu dinheiro em cyberdecks cada vez mais caros e em intermináveis upgrades para os programas de combate e camuflagem que traz nele.

Xamã: Usuário de magia. O xamã é um escolhido, que descobre seus poderes ao receber o "chamado" de um dos totens: o cão, o urso e outros bichos. Os xamãs, geralmente, não possuem datajacks, porque bioimplantes reduzem seu nível de essência e, com ele, seus poderes mágicos.

contato. Para contratar o mago mais poderoso, por exemplo, você deve obter seu telefone em um arquivo na MATRIX e ligar para marcar um encontro na estação de metrô.

Tudo em *Shadowrun* foi elaborado para que você tenha a sensação de estar em um mundo realmente vivo, e tome atitudes condizentes. Para recuperar energia e salvar o progresso, há que achar um hotel para dormir e pagar uma quantia ao recepcionista. Ele entrega a chave, avisa que a porta está emperrada e que é preciso puxar com força. No dia seguinte, Jake deixa o hotel, atravessa a rua e vai até a loja de armas, onde os equipamentos são exibidos em vitrines. Clique sobre uma delas e escolha examinar para obter uma descrição. Tudo muito realista.

Obviamente, essa "realidade nua e crua" não passaria impune pela Nintendo e o jogo sofreu alguns cortes. O script original era mais pesado e há uma ROM de desenvolvimento que vazou na internet na qual o necrotério é chamado de "Chop Shop" (uma forma brutal de se referir a um açougue) e a runner Kitsune faz comentários levemente eróticos ao dialogar com Jake. Ainda assim, a Beam Software conseguiu levar a coisa toda a níveis extremos; é inusitado ver na abertura de um jogo da Nintendo, no início da década de 1990, o protagonista ser metralhado no meio da rua a sangue frio por um grupo de runners (sim, é por isso que você começa o jogo no necrotério).

Mas nem tudo são flores, há uma cota de problemas. Os runners que podem ser contratados são mais fracos do que deveriam. Mesmo os mais fortes morrem facilmente nas missões avançadas, é um disperdício de dinheiro contratá-los. As incursões pela MATRIX são interessantes, mas poderiam ser mais complexas. O maior problema é que o esquema de investigação pode levar o jogador a situações dificílimas. Por vezes, você pode precisar usar uma palavra que deveria ter aprendido em uma conversa com outro personagem. Isso leva a entediantes situações nas quais o jogador tenta falar sobre todos os assuntos com todos os personagens que encontrar. Isso sem falar em alguns momentos em que o jogo espera que você tire conclusões "lógicas" que não são tão lógicas assim – é muito difícil, por exemplo, ligar a situação da falta de gelo no clube Wastelands à trama principal, e mesmo depois de estabelecida a ligação, a situação toda parece absurda demais.

Antes de *Fallout*, *Shadowrun* mostrou como RPGs podem sair do mundo medieval para encarar perigosos cenários urbanos

Shadowrun foi um enorme sucesso de crítica. Apesar disso, houve alguns desentendimentos entre a gerência da Beam Software e os programadores, e esses atritos talvez tenham sido parcialmente responsáveis pela pequena tiragem do cartucho, que teve vendas fracas. Insatisfeito, um dos criadores do jogo deixou a Beam Software e, aparentemente, os planos para uma possível continuação (mencionada explicitamente no encerramento do jogo) naufragaram para sempre.

SHADOWRUN . MEGA DRIVE . 1994

A versão de Mega Drive trouxe um sistema de luta mais envolvente e difícil

Um ano depois do lançamento para o Super Nintendo, *Shadowrun* chegou ao Mega Drive. A única coisa que os dois jogos têm em comum é a franquia. A versão para o console da Sega foi desenvolvida pela Blue Sky Software, empresa "filha" da Interplay, e a trama gira em torno do assassinato do irmão do protagonista.

Michael era um shadowrunner, mais precisamente um samurai urbano. Ele foi contratado por um Mr. Johnson, que é um nome genérico dado aos empregadores" que trabalham para grandes corporações e agem como intermediários entre elas e os mercenários – o nome genérico já serve como um recado aos runners: não façam perguntas, não tentem saber quem eu sou e nem para quem eu trabalho. Só que o grupo de runners liderado por Michael é pego em uma cilada e dizimado.

O jogo começa quando o irmão de Michael, Joshua, chega a Seattle para recuperar os pertences de seu irmão em um hotel barato no qual ele esteve hospedado pouco antes de morrer. Ali ele vai encontrar as primeiras pistas que o levarão ao assassino de seu irmão.

Antes de começar, o jogador pode escolher entre três classes diferentes para seu personagem: samurai urbano, tecnauta e xamã. O samurai urbano é o habitual tipo bruto, que se entope de armas e implantes cibernéticos e confia na força para vencer, a escolha da maioria dos jogadores. Geralmente, quando um jogo nos oferece esse tipo de opção, o personagem mais bem armado proporciona a rota mais fácil para o final do jogo, mas em *Shadowrun* as coisas são muito bem balanceadas: você pode preferir ser um tecnauta, que tem maior habilidade de navegação na MATRIX. Pode parecer pouco, mas não é, já que a MATRIX é a maneira mais fácil de conseguir dinheiro: as informações encontradas nos sistemas das corporações são vendidos a preços altos no mercado negro, e logo você estará nadando na grana. O xamã, por sua vez, tem magias muito poderosas e úteis ao seu lado, e pode usá-las para confundir os adversários, fazendo com que atirem uns nos outros.

Ao contrário do que acontece na versão para Super Nintendo, é impossível fazer com que seu personagem seja um expert em combate, magia e computadores. Fazer implantes cibernéticos para aumentar a agilidade e a resistência de seu xamã reduz o nível de essência, o que, por sua vez, diminui o poder mágico. Um samurai urbano não pode se dar ao luxo de gastar fortunas nos caríssimos terminais e programas de computador usados pelos tecnautas para navegar pela MATRIX (afinal, ele tem que custear seus igualmente caros armamentos e implantes cibernéticos), e gastar os suados pontos de karma de seu tecnauta em força e habilidade com armas de fogo é uma péssima ideia, já que seriam melhor usados nas habilidades que influeciam em seu desempenho na MATRIX.

Pode parecer que você vai sair perdendo com qualquer escolha

Um troll invocado oferece/vende os seus serviços (à esquerda). Abaixo, uma visita ao mundo cibernético e virtual de MATRIX

OUTRAS VERSÕES

O Mega Drive e o Super Nintendo não foram os únicos consoles a receber títulos da franquia *Shadowrun*. Em 1994, o Mega CD recebia um RPG nos moldes do famoso *Snatcher*. Basicamente, você interroga os personagens, mas sequer escolhe sobre o que perguntar, e a falta de variedade faz deste um jogo de uma partida só. Para piorar, o título só saiu no Japão mesmo, no idioma deles. Já o *Shadowrun* lançado para Windows e Xbox 360 é um FPS de gráficos caprichados.

VERSÃO DO SEGA CD

VERSÃO DO XBOX 360

que fizer, mas não é bem assim. Para começar, é perfeitamente possível escolher um samurai urbano, entupi-lo de implantes cibernéticos, armá-lo até os dentes e terminar o jogo sem invadir nenhum sistema na MATRIX e sem fazer uso de magias. Será um caminho mais longo e você vai perder boa parte da graça do jogo, mas é uma opção, e talvez seja o caminho trilhado por muitos jogadores em sua primeira jornada. Mas uma olhada mais cuidadosa revela as sutilezas que fazem do *Shadowrun* de Mega Drive tão complexo: ao jogar com um tecnauta, você pode contratar runners para auxiliá-lo nas missões mais focadas na ação. Visitando os muitos bares e clubes das diversas regiões do jogo, é possível contratar até dois runners (digamos, um samurai urbano e um xamã) para acompanhá-lo em uma missão, ou ainda dar um bom dinheiro a eles para que o acompanhem em definitivo, até o fim do jogo ou até que a morte os separe. Um caminho interessante é jogar como samurai urbano e contratar tecnautas de qualidade para invadir a MATRIX e arrecadar fundos de tempos em tempos. Ao contrário do que acontece na versão do SNES, os runners costumam ser muito eficazes.

No início do jogo, você vai precisar de dinheiro para recuperar os pertences de seu irmão. Esse dinheiro é obtido trabalhando para o Mr. Johnson local. O Johnson de Redmond Barrens dá a Joshua missões simples, como escoltar clientes de um ponto a outro da região ou entregar pacotes "misteriosos". Essas missões são boas porque são uma maneira de fazer o jogador conhecer a região inicial, e já o "educa" a fazer o mesmo sempre que chegar a uma nova região. Essas missões de escolta e entrega são aparentemente fáceis, mas você pode dar o azar de esbarrar com gangues de rua...

Cada região é dominada por uma gangue específica. Você pode visitar o quartel de uma gangue, molhar a mão do porteiro (o valor pago depende de seu nível de habilidade em negociação) e conversar com o líder. Pagando uma quantia módica, ele oferece proteção e você não precisa mais se preocupar com as gangues... mas ainda assim, pode ser atacado uma vez ou outra por algum desordeiro. No início, ser atacado na rua por uma gangue significava morte ou quase isso: ao morrer, Joshua é "recolhido" pelos açougueiros (que aqui são chamados por seu nome bárbaro mesmo, sem censura) e, mediante pagamento, é revivido.

A história é interessante e há sempre novidades estimulando o jogador a seguir em frente, mas ela não se compara à excelente trama do Super Nintendo. Por outro lado, o mundo do jogo é bem mais amplo, e toda atividade de investigação está muito melhor resolvida aqui. Há diversas maneiras diferentes de se atingir seus objetivos. Para entrar no território indígena de Salish-Shide, por exemplo, é preciso ter um passe. Esse passe pode ser adquirido por 500 nuyens no posto de vistoria. Mas se você tiver se metido em alguma confusão com a polícia de *Shadowrun*, a Lone Star – por exemplo, ao trocar tiros dentro do edifício de uma megacorporação ou invadir a própria divisão local da Lone Star para libertar algum prisioneiro – haverá um mandato de busca sujando sua ficha, e você não poderá adquirir o passe... por meios legais. Uma alternativa é entregar-se à polícia, cumprir pena e perder todo o seu dinheiro. Outra é contratar um tecnauta (caso você não seja um), invadir o sistema da Lone Star na MATRIX e apagar seus registros. Os mais abastados podem preferir pagar as mil nuyens a um contato em Redmond Barrens, que consegue passes contrabandeados.

Algumas passagens e estilo gráfico lembram o clássico *Snatcher*, de Hideo Kojima

Como se pode ver, *Shadowrun* talvez seja o mais próximo que o jogador pode chegar de um RPG "de mesa" no Mega Drive.

Os contatos são outro detalhe sutil e fascinante. Os Mr. Johnsons e líderes de gangue não servem apenas para oferecer trabalho e proteção: mediante o pagamento de quantias generosas, eles darão telefones de seus contatos, que de modo geral mostram-se bastante úteis. Os contatos fazem as coisas mais variadas: uns vendem armas e itens diversos exclusivos, a um bom preço. Outros compartilham sua experiência com você, dando dicas sobre o layout dos sistemas da MATRIX. Com o contato certo, você pode até entrar para a máfia e conseguir ótimos preços na loja de implantes cibernéticos de Redmond Barrens, secretamente financiada pelos mafiosos.

O cenário de *Shadowrun* não se resume à área inicial de Redmond Barrens. Você pode chamar um táxi e ir até o centro de Seattle, visitar o distrito corporativo da Aneki ou conhecer o bairro barra-pesada de Puyalup Barrens. O território indígena está lotado de criaturas ferozes e mitológicas, e há até uma tribo de elfos selvagens que só pode ser alcançada depois de muita caminhada por cavernas e florestas. Cada área tem seus clubes, seus hotéis e seus personagens. Há um clube que só pode ser visitado por personagens com reputação alta (reputação é um dos atributos que você compra com pontos de karma), e pode ser necessário subornar alguns porteiros para entrar em certos bares.

Os maiores progressos em relação à versão de Super Nintendo estão na MATRIX. Ao conectar-se a um sistema, a tela muda para uma visão tridimensional, com a persona (representação virtual de seu personagem) quase literalmente surfando pela rede. Geralmente, é preciso vencer um primeiro guardião, usando programas de combate ou de camuflagem. Há uma enorme quantidade de programas à venda para uso na MATRIX, cada um com uma função específica. Você pode comprar versões mais modernas e poderosas desses programas, evoluindo-os. O programa de camuflagem costuma ser a rota mais fácil para subjugar um "nó" da MATRIX. Se a camuflagem falhar, você vai ter que partir para o ataque, que consiste em esperar a barra de atividade encher para lançar seu ataque. O ICE, guardião do nó local, pode contra-atacar ou apenas emitir pequenos sinais de alerta. Se emitir muitos destes, o sistema entra em alerta ativo, e você não poderá mais iludir nenhum nó: todos entrarão em combate imediatamente, e logo você será chutado para fora do sistema junto com quem quer que esteja conectado durante um alerta ativo (claro, se você não morrer antes). Se alcançar e dominar a CPU do sistema antes disso, poderá cancelar alertas e se locomover para qualquer nó do sistema, incluindo os bancos de dados que guardam as informações das quais você geralmente precisa, seja para vender por alguns milhares de nuyens a um "fixer" ou para cumprir uma missão dada por algum Mr. Johnson.

Jogar em um mundo aberto realmente convincente é um dos grandes trunfos da versão de *Shadowrun* lançada para Mega Drive

As missões mais complicadas costumam ser as corporativas. Ao invadir prédios de empresas como a Aneki ou a Fuchi, você vai ter que lidar com câmeras de segurança, guardas fortemente armados e portas com travas eletrônicas. As travas podem ser vencidas com o uso de uma chave eletrônica especial, mas pode ser difícil conseguir uma chave de nível alto. Muitas vezes, você terá que contratar um runner tecnauta e depender de suas (geralmente) altas estatísticas em eletrônica para que ele tente abrir discretamente essas portas. Você pode tentar quantas vezes quiser, mas cada falha pode resultar em um alarme disparado, com guardas vindo em seu encalço e elevadores sendo

Personagens marcantes, controláveis ou NPCs, são os pilares da trama do game

Feitiços e viagens pela "MATRIX" em um título que soube evitar o óbvio

bloqueados. Se não se importar com isso, você pode ser mais direto e explodir logo a porta com uma granada, mas saiba que a explosão não é nada discreta.

É realmente impressionante a forma como a Blue Sky Software conseguiu trazer para o jogo toda a complexidade das regras do livro original, sem impedir os menos pacientes de terminarem o jogo. Você só precisa ir tão fundo quanto desejar, ou pode ir descobrindo tudo aos poucos, saboreando. Boa parte do mérito por esse trabalho é de Tony Van, designer e produtor do jogo. Ele já havia trabalhado na adaptação de outro RPG da FASA em *Battletech: The Crescent Hawk's Revenge*, um enorme sucesso lançado pela Westwood para PCs em 1991. Em *Battletech*, Tony tentou recriar as regras do livro em um jogo de estratégia em tempo real. Vale observar que esse foi o primeiro RTS (ou jogo de estratégia em tempo real) lançado pela Westwood, que depois "quebraria a banca" com clássicos como *Dune 2* e a série *Command & Conquer*.

Tony decidiu aplicar a mesma filosofia a *Shadowrun*. Ele adaptou as regras e ergueu em torno delas um RPG com combates em tempo real. E o homem sabia o que estava fazendo: os runners contratados pelo jogador são controlados pela Inteligência Artificial, mas é possível trocar e assumir o controle com toques no botão C. O botão B alterna a mira entre os inimigos, e o botão A realiza os ataques. Tudo funciona admiravelmente bem, e não faltam combates furiosos com vários personagens ao mesmo tempo, tudo em tempo real. E uma curiosidade: além de designer e produtor, Tony assumiu também o papel de roteirista e escreveu quase todas as falas do jogo. Um trabalho apaixonado, sem dúvida.

Todo esse trabalho não passou em branco: a crítica cobriu esta versão de elogios. A EGM deu seu selo dourado ao jogo, e a Eletronic Computer deu a ele o prêmio de melhor adventure/RPG do ano.

As ruas sombrias escondem segredos e intrigas entre gangues, grandes corporações e raças que acumulam cada vez mais poder

CORPORAÇÕES

Existem algumas corporações por trás dos acontecimentos de *Shadowrun*. As mais importantes são:

• Lone Star Security Services
Agência responsável pela lei e manutenção da justiça em Seattle.

• Fuchi Industrial Electronics
Responsável pelos ciberterminais espalhados pela cidade e também por todos os aspectos da tecnologia MATRIX.

• Mitsuhama Computer Technologies
Empresa dedicada ao controle dos computadores e robótica.

• Ares Macrotechnology
Com um nome relacionado ao deus mítico romano da guerra, a Ares controla a indústria de armas e é a maior responsável pelo departamento de defesa.

• Aztechnology
Este é o primeiro nome a ser lembrado quando o assunto em questão são os melhores equipamentos magicos.

• Renraku Computer Systems
Também relacionada às indústrias de tecnologia da computação.

E QUAL É A MELHOR VERSÃO?

Honestamente? É impossível dizer. Cada jogo adotou uma abordagem diferente: o *Shadowrun* de SNES revelou uma trama brilhante e envolvente, em torno da qual o jogo orbita com grande eficiência. As ruas, os clubes e as ciladas nas estações de metrô são muito bem ambientados, com gráficos simples e eficientes, além de um trilha sonora assombrosa. Os personagens controlados pelo computador, como os donos de bares e runners, são muito bem caracterizados, e a forma como a Beam Software consegue integrar magia e outros temas sobrenaturais à trama tecnológica é digna de aplausos.

Já a versão do Mega Drive traz uma boa história, gráficos e músicas medianos (a trilha sonora é o elo fraco), mas a complexidade e a diversidade do jogo são superiores à da versão de Super Nintendo. Você realmente tem a sensação de um mundo aberto, e os diferentes arquétipos disponíveis no início incentivam a jogar outra vez, já que (embora o final seja o mesmo para todos) é preciso adotar um estilo radicalmente diferente para cada tipo de personagem.

Os dois jogos têm qualidades ímpares e um bom amante de RPGs (especialmente os fãs de tramas futuristas) tem a responsabilidade de jogar estas duas obras-primas.

SPLATTERHOUSE

Clichês, sanguinolência e a alma do terror trash em um jogo

Por Amer Houchaimi

O que não falta nos dias atuais são bons jogos de terror. *Resident Evil* tem versões para pelo menos sete consoles diferentes, *Silent Hill* continua gerando continuações e não param de surgir novas séries, como o estreante *Alan Wake*.

Nos anos 1980, porém, o cenário era outro, muito mais escasso para os fãs deste gênero. A abundância de filmes de terror e o auge de séries como *Alien*, *A Hora do Pesadelo* e *Sexta-Feira 13* não era suficiente para sobrepujar o medo de uma censura em que, às vezes, algumas gotas de sangue eram o bastante para fazer algumas produtoras torcerem o nariz para um projeto.

Ainda assim, sabendo o quanto o gênero era popular entre a garotada, a Namcot (futura Namco) decidiu lançar um jogo de terror que seria uma grande homenagem ao gênero. E as influências do cinema de terror são bastante claras, o que mostra que a equipe de produção formada tinha mesmo muito amor e respeito pelo gênero. Assim nasceu *Splatterhouse*, um jogo com alma de filme B, repleto de terror trash para divertir mais do que para aterrorizar.

SPLATTERHOUSE (1988)

Rick e Jennifer, estudantes de parapsicologia e típicos jovens com uma queda pelo obscuro, decidem investigar uma lenda urbana e vão a uma mansão abandonada nos limites da floresta de sua cidade. Segundo os populares, ali eram conduzidos, às escuras, experimentos macabros. O responsável, o cientista chamado Dr. Herbert West, desapareceu.

O casal chega ao local debaixo de um temporal e busca refúgio na mansão. Como em qualquer filme do gênero, não demora mais do que dois minutos para tudo dar errado: quando as luzes se apagam. Rick é nocauteado e Jennifer é levada aos gritos por criaturas das trevas.

Rick desperta com uma máscara presa ao rosto e a reconhece como "A Máscara do Terror", um artefato lendário que, supostamente, daria força sobre-humana ao portador. Sem se importar com a conveniência do "presente", o jovem aproveita seus novos poderes para espancar as monstruosidades que residem na casa e resgatar sua amada.

Jovens não resistem a mansões com fama de assombradas

ANIVERSÁRIO

Splatterhouse oferece ação side scroller básica. O jogador guia Rick em linha reta, da esquerda para a direita, e tem de massacrar monstros. Para isso, ele usa socos, rasteiras e um ataque deslizante, além das armas que encontra pelo caminho. Como em todo side scroller que se preze, boa parte da sua sobrevivência depende do posicionamento correto e de uma boa memória. Os inimigos possuem padrões de ataque e movimento fixos, e sabendo onde ficar na tela e em quais momentos, Rick permanece relativamente seguro. *Splatterhouse* não é um fácil, mas não chega a ser difícil como um sem-número de arcades da época, que só existiam para arrancar nossos trocados.

Além do clima de terror, *Splatterhouse* chamou atenção por oferecer muita

Acho que vimos esse cara em *Resident Evil 4*. Sei não...

violência. Diferente de tantos jogos de ação da época, em que os inimigos simplesmente sumiam ou caíam no chão, piscando até desaparecer, aqui os oponentes sofrem destinos dignos de um filme de John Carpenter: é possível decapitá-los, espatifá-los contra as paredes, explodi-los em mil pedaços com tiros de espingarda ou parti-los ao meio com seus próprios punhos.

A violência não chega perto do nível que vemos em alguns games atuais, mas para a época foi uma uma inovação e atraiu um público que não daria atenção ao jogo se não fosse por sua sanguinolência.

Alguns dos chefes são criaturas interessantes, como um quarto possuído por um espírito, que arremessa objetos contra Rick; um homem enorme sem pele, que veste sacos de estopa e tem serras elétricas no lugar das mãos; uma cabeça e mão decrépitas que brotam do chão; e a própria Jennifer, que é transformada em um monstro e enfrenta o seu amado.

A versão lançada para o raro FM Towns: visual aprimorado

Splatterhouse foi lançado para PC Engine no Japão, em 1990, e apesar de não ser uma transcrição 100% fiel do arcade, não deixa de ser uma conversão muito boa. Os gráficos estão mais simples e muitos quadros de animação foram cortados, mas ainda assim o resultado é bom. O maior problema é que a violência foi sensivelmente reduzida: os monstros ainda soltam gosma quando massacrados, mas o volume definitivamente foi reduzido. O cutelo foi substituído por um porrete. A versão para Turbografx 16 sofreu mais com a censura: a máscara de Jason do protagonista foi trocada por uma máscara vermelha e diferente para evitar problemas legais no Ocidente.

Pedaços de carne que se arrastam pelo chão. Argh...

No jogo original e na versão de PC Engine, o chefe da quarta fase é uma cruz invertida (um símbolo profano) cercada de cabeças decapitadas voadoras. No Turbografx 16, o chefe foi trocado por outro semelhante, mas sem a cruz. As versões de PC Engine e Turbografx 16 também facilitam as coisas para o jogador, restaurando parcialmente sua energia sempre que uma fase é concluída, e a dificuldade em geral é bem menor. Infelizmente, a versão censurada é a que está disponível para compra no Virtual Console do Nintendo Wii.

Este zumbi está prestes a virar uma mancha na parede

A campanha de divulgação em forma de história em quadrinhos (veiculada em revistas de super-heróis) fez muitos jovens largarem seu gibi do Homem-Aranha para pedir aos pais um Turbografx 16. E a versão de Turbografx 16 contribuiu muito para a popularização do jogo no Ocidente, uma vez que o arcade original foi muito mal distribuído nos Estados Unidos.

Splatterhouse foi adaptado também para o FM Towns Marty, console lançado apenas no Japão. Essa é a versão mais próxima do original lançado para fliperamas, conta com ótimos gráficos, boa triilha sonora e todo o sangue a que os fãs têm direito.

AS MUITAS FACES DE RICK

Rick possui uma semelhança enorme com Jason Voorhees, o vilão (ou herói, dependendo para quem se pergunta) de *Sexta-Feira 13*. Para evitar processos por parte da New Line Cinema, detentora dos direitos autorais do personagem, a Namco alterou o design da máscara para o lançamento da versão americana do primeiro *Splatterhouse* para o Turbografx 16. Em vez de parecer uma máscara de hóquei, ela ficou vermelha e estranha. No segundo jogo, a máscara foi alterada para parecer com uma caveira, o que também não mostra muita criatividade. Já em *Splatterhouse 3*, ela finalmente ganhou um visual original. O "rosto" do artefato é um pouco difícil de descrever, mas pode ser definido como uma caveira estilizada esculpida em um pedaço de granito, com uma proteção na boca como a máscara de Hannibal.

Jennifer ganhou até um charme extra no FM Towns

SPLATTERHOUSE WANPAKU GRA*TTI (1989)

Cuidado com o que você pede, Jennifer, vai dar rolo...

Jogos que faziam sucesso em fliperamas, muitas vezes, ganhavam uma versão para o popular Famicom. Foi assim com *Double Dragon*, *Renegade* e muitos outros. A Namco sabia que tentar converter o original para o console de 8-bit da Nintendo não daria resultados positivos. Assim, em vez de lançar uma conversão direta, a Namco decidiu fazer uma paródia do original, que foi a primeira versão de *Splatterhouse* lançada para consoles domésticos: *Wampaku Grafitti*.

Todos os personagens são apresentado em estilo SD – Super Deformed, ou seja, pequenininhos e fofinhos. A história não segue a cronologia oficial da série e permitiu inúmeras interpretações.

Tudo começa com Jennifer chorando sobre o túmulo de Rick. Nisso, um raio atinge o túmulo e Rick volta à vida. Jennifer começa a dar pulos de alegria, mesmo que agora seu namorado seja um zumbi com máscara de maníaco e um machado... Mas é então que um segundo e conveniente relâmpago atinge o túmulo ao lado e traz de volta à vida o Pumpkin King (Rei Abóbora), que também sai do túmulo e sequestra Jennifer.

Wanpaku Grafitti satiriza muitos clássicos dos filmes de terror, como *O Exorcista* e *A Mosca*, além de ter um vampiro que, logo na primeira fase, faz uma dança muito parecida com a de *Thriller* – acompanhado de um grupo de zumbis.

Apesar das aparências, o desafio é implacável. Rick só tem uma vida e, embora possa aumentar o nível de sua barra de energia conforme elimina inimigos, alguns trechos o colocam em situações em que é muito difícil evitar os ataques inimigos, sem falar que os chefes podem aguentar um bocado de castigo antes de baterem as botas.

Privadas possuídas lançam monstros de cocô contra o herói. Isso sim é terror de verdade

O LEGADO CONTINUA

Durante a feira E3 2010, que aconteceu em junho deste ano, rolou uma exibição à portas fechadas de uma versão moderna de *Splatterhouse*, que será lançada para Xbox 360 e PlayStation 3. Pelo que testamos, não houve nenhuma evolução além de um exagero ainda maior nos banhos de sangue. Rick, muitas vezes, fica totalmente coberto pelo sangue dos monstros e ainda pode aplicar os Splatter Kills, uma espécie de fatality. Quanto ao desafio, nada mudou: combos básicos, rota linear e falta de incentivo para progredir (poderia ter ao menos golpes ou armas para habilitar).

Felizmente, há um sistema de passwords bem eficiente com apenas quatro dígitos (uma maravilha, se você lembrar que certos jogos usavam senhas imensas, com duas linhas ou mais).

Há dois finais para a aventura. Em um deles, Rick precisa encontrar duas bolas de cristal nas fases. Para conseguir uma, ele tem que peidar na apresentação de uma dançarina japonesa. Em outra fase, Rick precisa enfrentar monstros de cocô que saem de uma privada depois que um desentupidor diabólico dá vida a eles. Alguma dúvida do porquê de o jogo nunca ter sido lançado fora do Japão?

SPLATTERHOUSE 2 (1992)

Quatro anos após o lançamento do episódio original, a Namco decidiu fazer uma continuação para Mega Drive. A produtora dava muito suporte ao PC Engine no Japão, mas percebeu a grande popularidade do console da Sega e decidiu investir.

Splatterhouse 2 se passa três meses depois da fuga da mansão. Jennifer desapareceu e a máscara (que tem um demônio aprisionado) convence Rick de que ele deve voltar à mansão amaldiçoada para resgatar a garota. Não fica claro quanto ao que aconteceu a Jennifer. Talvez a moça do game anterior fosse apenas um monstro disfarçado, ou Rick tenha realmente matado sua namorada e agora precise resgatar sua alma do inferno e trazê-la de volta à vida, teoria reforçada pelo fato de a garota emergir de um poço e ser arrastada de volta para dentro por criaturas das profundezas da sexta fase.

Rick possui exatamente as mesmas habilidades. Na verdade, o jogo não sofreu grandes alterações em relação ao original, além de ser menos difícil – embora também não seja nenhum passeio no parque. A máscara foi alterada mais uma vez, e agora é branca como no jogo original japonês, só que parece uma caveira e não uma máscara de hóquei. E mais uma vez, o jogador terá que decorar os padrões dos inimigos e saber se posicionar bem na tela para ter vantagem contra eles. Apesar disso, alguns inimigos possuem movimentos e ataques bastante erráticos, que são trabalhosos de aprender e requerem atenção.

O ponto alto é a enorme violência. Os gráficos são mais detalhados do que antes, e as mortes dos adversários são bem mais grotescas. Desta vez, quando você espatifa um inimigo na parede, ele não apenas é chapado contra a superfície e esguicha sangue e pus, como também escorre lentamente por ela até se tornar uma massa de carne disforme. Os chefes são tão ou mais horrendos que os originais. O primeiro é um monstro obeso cuja barriga é perfurada e espirra suco gástrico em Rick após sua derrota. Fetos sem pele enforcados em uma cabana e que podem ser fatiados com uma serra-elétrica estão incluídos. A violência gráfica é tão alta que o game trazia um aviso na capa, alertando os consumidores sobre seu conteúdo visualmente pesado. Isso antes de todas as polêmicas causadas por *Mortal Kombat* e da criação do ESRB, órgão norte-americano que classifica os jogos em faixas etárias, dependendo de seu conteúdo. Toda essa violência não impede o jogo de ser vendido hoje no Virtual Console do Nintendo Wii.

Evolução: os monstros agora explodem em gosma e pus

Ao vencer este chefe, Rick assiste à explosão de seus olhos

Rick trata os bebês-capetas com o carinho que merecem

REFERÊNCIAS AO CINEMA

***Splatterhouse* foi inspirado em diversas obras de terror e brinca com referências a filmes e livros do gênero. Eis as principais homenagens feitas ao longo da série.**

A referência mais óbvia é a semelhança imensa entre Rick e Jason Voorhees, da série *Sexta-Feira 13*

O tal Dr. Herbert West, proprietário da mansão original, é personagem de um conto do escritor H.P. Lovecraft, um dos maiores escritores de terror da história

Herbert West também é o cientista louco do clássico filme *Re-animator*, também baseado na obra de Lovecraft

A sala possuída cujos objetos atacam Rick no primeiro jogo é uma referência ao filme *Poltergeist*

SPLATTERHOUSE 3 (1993)

No fim de *Splatterhouse 2*, Rick salva Jennifer e o casal finalmente se reúne. Como todo herói merece uma folga, os dois se casam e têm um filho, David. Mas não para por aí: Rick consegue um bom emprego, ganha uma bolada e compra uma mansão para viver confortavelmente com sua nova família. E, obviamente, a nova mansão também é assombrada. Como se isso já não bastasse, as entidades do mal que se apossaram da nova casa sequestram Jennifer e David, e cabe a Rick a missão de resgatar seus entes queridos. Arre!!!

A maior diferença deste episódio é a evolução de side scroller para um beat'em up ao estilo *Double Dragon*. Rick não mais está preso a uma linha apenas de movimento lateral e pode se deslocar nos outros sentidos. Seu arsenal de ataques aumentou, com direito a uma sequência de socos, agarrões com cabeçadas, arremessos e um chute giratório. Recolhendo esferas de poder ao longo das fases, Rick se transforma em um sujeito grande e forte (provavelmente inspirado em Bane, de *Batman*, criado no mesmo ano). Nesse modo, Rick ganha novos golpes, muito mais selvagens.

Apesar dos novos recursos, havia menos "finalizações"

A versão "Bane" de Rick garantiu golpes selvagens

Uma mudança muito importante de design é que todas as fases são labirintos. Sempre que eliminar todos os inimigos de um cômodo, o jogador pode abrir um mapa para checar a melhor rota para o chefe. Há um limite de tempo em cada fase e, se Rick não derrotar o chefe a tempo, Jennifer e David morrem, mudando o final do game. Entre as fases, a Máscara do Terror manifesta consciência, conversa e aconselha Rick. Ela serve como um guia para que o herói enfrente os monstros da melhor maneira possível. É claro que a máscara tem seus próprios planos, revelados apenas na última fase. Vale mencionar que as cenas entre as fases são fotos digitalizadas com bastante texto, e que ajudam muito na compreensão da história.

Ao contrário do que possa parecer, este game é o menos violento da série. Embora exista um sem-número de inimigos nojentos, não há muitas animações de mortes. Claro que existem decapitações, fraturas de crânio e seres que são partidos ao meio, mas a quantidade de armas disponíveis é bem menor. Os chefes também são menos horrorosos, com destaque sendo um inseto imenso sem braços e com vermes saindo do pescoço, um ursinho de pelúcia que se torna um ser abominável e o "Evil One", vilão principal da história que parece ser feito de fibra de vidro – ele cai no chão e quebra quando derrotado.

Splatterhouse 3 não recebeu a atenção merecida na época de seu lançamento, mas ainda hoje vale a pena conferir. Vamos esperar por ele no Wii Store.

Um urso de pelúcia do mal? Aí forçou a amizade, sério!

OS FINAIS DE SPLATTERHOUSE 3

***Splatterhouse 3* tem quatro finais, que dependem do jogador conseguir salvar Rick ou Jennifer, apenas um deles ou nenhum dos dois**

- **Final feliz: Rick consegue salvar Jennifer e David. Tudo acaba bem, o mal se dissipa e a família pode viver feliz para sempre. Esperamos que eles tenham aprendido a lição e se mudado para um apartamento desta vez**

- **Final infeliz 1: Rick consegue salvar David, mas não sua esposa, Jennifer. E tome dinheiro para bancar psicólogo para o moleque**

- **Final infeliz 2: Rick consegue salvar Jennifer, mas perde David. Depois de um furo desses, a chance de divórcio é bem grande**

- **Final infeliz 3: Rick não salva ninguém e acaba totalmente sozinho e deprimido**

Daytona Usa

Batidas espetaculares, derrapagens desenfreadas e muita velocidade marcaram o jogo de corrida que mais alto cantou os pneus nos arcades

Por Alexei Barros

Se havia um gênero no qual os desenvolvedores ansiavam pelo 3D, este gênero era o de corrida. Por mais que fossem elogiáveis os esforços no final da década de 1980 e no início dos anos 1990, os polígonos reinventaram o conceito de pilotagem. Enfim, podia-se afirmar que se dirigia um veículo, não um conjunto de sprites acompanhados de cima, trás ou visão isométrica.

Foi um arcade da Sega que deu o mais importante passo no estado de incipiência do automobilismo virtual em três dimensões: o seminal *Virtua Racing*, que de mero projeto de teste da placa Model 1 passou a título comercial, graças ao sucesso que fez entre os funcionários. O protótipo estava construído e o sinal verde aceso para a evolução.

O brado "Daytonaaaaaaa!" ecoava pelas salas de fliperamas, chamando a atenção para um jogo de aspectos técnicos impressionantes. Com uma taxa inabalável de 60 quadros por segundo, *Daytona USA* se destacava pela sensação de velocidade ímpar sem slowdowns, que se fazia notar no volante durante as batidas, cortesia do sistema force feedback. Em vez dos planos chapados de *Virtua Racing*, o asfalto era exibido com imperfeições, simulando ranhuras, diferentes pigmentações do piche e marcas de derrapagem na pista, um resultado do maior aprimoramento da placa sucessora Model 2, que exibia 300 mil polígonos texturizados por segundo.

Veja esta imagem e já é possível lembrar do ronco dos motores

A clássica passagem pelo túnel. Todas as pistas são inesquecíveis

A modalidade de *Daytona USA* é um dos fatos mais curiosos do jogo. Enquanto *V.R.* se espelhava na Fórmula 1 e, posteriormente, *Indy 500* se espelharia na Fórmula Indy e *Sega Rally Championship* no Rali, *Daytona USA* se baseava na *Stock Car*. Isso em teoria. A categoria mais tradicional, a norte-americana NASCAR, tem no Daytona International Speedway o palco da mais importante corrida do ano, a Daytona 500. O nome do jogo é *Daytona USA*, o logo da tela-título é o exato do referido grande prêmio... E não há a pista de Daytona (!?). Nem sequer o característico traçado tri-oval é encontrado. A pista que mais se aproxima disso é a primeira, a Beginner, também tri-oval. Enquanto a Daytona 500 remete ao formato de um "D", a virtual lembra mais um triângulo. É o estágio para iniciantes, com oito voltas e 40 carros na pista (quantidade que não ameaça a fluidez) e o mais veloz dos circuitos: um lapso pode resultar em várias perdas de colocação, mesmo com a facilidade de o carro voltar à ativa rapidamente após um rodopio ou capotagem. É a única em um autódromo, com espaço para arquibancada e as típicas fanfarronices da Sega, como o caça-níquel na reta em meio às árvores e o colossal desenho do Sonic incrustado no rochedo na curva mais lenta.

O circuito inicial é o único com largada lançada (ou "rolling start"), com os carros já em movimento. Nos percursos mistos Advanced e Expert, a partida se dá de maneira

Apesar de ser dedicada a treino, a Beginner era a favorita dos fãs

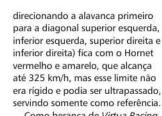
convencional, com os carros começando a acelerar seguindo a sinalização do semáforo em três fases – todas as provas da NASCAR iniciam com a bandeira verde com os veículos já em velocidade. Além disso, os ambientes são fantasiosos demais em relação ao que se encontra na categoria. Não que influence a experiência, pelo contrário.

Com quatro voltas e 20 veículos na disputa, a pista Advanced se desenrola em uma sucessão alucinante de subidas e descidas, não apenas em retas como também em curvas, com direito a um trecho em um túnel. Na pista Expert, a mais variada e desafiante, as voltas caem para duas e a quantidade de carros sobe para 30. Do começo que lembra a Ponte Golden Gate de São Francisco, EUA, você passa por quebradas e ruelas, deparando-se com uma estátua do lutador Jeffry McWild de *Virtua Fighter*, com a hospedaria Virtua Inn, um ônibus espacial e até uma caravela.

O contador de tempo pode acabar com a festa antes da hora: se chegar a zero antes que você cruze o checkpoint, que presenteia o jogador com segundos extras, é fim de prova. Pressionando Start na tela de seleção de câmbio, habilita-se o modo Time Lap, sem a contagem regressiva pressionando o jogador. Aqui, o objetivo é obter o melhor tempo no total de voltas.

Só há uma opção de carro, o Hornet, de lataria azul e vermelha se escolhida a transmissão automática, com velocidade máxima de 315 km/h, quem escolher o câmbio manual de quatro marchas (a troca acontece direcionando a alavanca primeiro para a diagonal superior esquerda, inferior esquerda, superior direita e inferior direita) fica com o Hornet vermelho e amarelo, que alcança até 325 km/h, mas esse limite não era rígido e podia ser ultrapassado, servindo somente como referência.

Esta é a versão mais simples do fliperama. O modelo mais luxuoso imita uma Hornet

A figura de Sonic no rochedo. A Sega adora homenagear seus heróis

Como herança de *Virtua Racing*, a exibição do veículo na tela é alternada entre quatro ângulos de câmera por meio do V.R. View System, com quatro botões coloridos à esquerda do volante: vermelho para a visão do para-choque, azul para a do interior (se vê parte do painel), amarelo para trás do veículo e verde para a mais afastada. A Sega chegou a fabricar dois modelos do arcade: o primeiro para um assento, com monitor de 50'' e gabinete imitando um Hornet, e o outro, encontrado com mais facilidade, com dois lugares e monitores menores, de 29''. Conectando oito máquinas simples ou quatro de duplas, abriam-se vagas para memoráveis disputas entre oito pilotos.

Detalhes não faltavam. A fumaça exalava na derrapagem e a faísca brilhava quando o carro resvalava nos muros de proteção. Os vidros simulavam reflexo, mostrando as nuvens em locais a céu aberto. Os automóveis de Daytona ainda possuem uma peculiaridade: os pneus, sobretudo os traseiros, são proeminentes e transcendem a largura da carroceria. Praticamente inevitáveis, as batidas nas muretas amassavam o carro, e maior estrago causavam as capotagens, resultando em acidentes incríveis com os carros que vinham atrás a toda velocidade no seu encalço. No Pit Stop, que concedia uma extensão de tempo como compensação, se via todo o

Alternar entre as quatro câmeras alterava a sensação de pilotagem

A galera do pit stop faz até funilaria completa. Eficiência suprema!

trabalho dos mecânicos poligonais na troca de pneus. Minúcias à parte, os cones de sinalização não sumiam quando atropelados e permaneciam nos exatos locais na volta posterior.

O carisma de *Daytona USA* se deve, em grande parte, ao impagável Takenobu Mitsuyoshi, que compôs e cantou as canções das três pistas. O tema "Let's Go Away", da pista Advanced, figura entre os mais memoráveis já produzidos, e a ensolarada "Sky High" da Expert merece uma menção especial. Normalmente, o fim de jogo provoca desânimo, mas não em *Daytona*:

Jeffy McWild, de Virtua Fighter, ganhou uma estátua enorme

é difícil não abrir um sorriso ao ouvir o G-A-M-E O-V-E-R soletrado com a animação acompanhando a música.

Se você escolhesse um dentre os 23 acrônimos referentes a jogos antigos da Sega para nomear seu posto no ranking, ainda se escutavam breves melodias de cada clássico. Os exemplos incluem A.B para *After Burner* e O.R para *Out Run*.

A primeira adaptação para consoles foi para o Saturn, que recebeu o jogo poucos dias depois do lançamento do console nos EUA. Foi necessária uma diminuição nos detalhes, como as marcas de pneu na pista e a redução pela metade na taxa de quadros por segundo, talvez mais, o que comprometeu uma das maiores virtudes do arcade. Além disso, o campo de visão do cenário era restrito e era possível vê-lo ser construído à sua frente. Como novidade, o Saturn Mode, que permitia disputar sem limite de tempo, e seis carros que podiam ser desbloqueados, com propriedades variadas para não perder velocidade ao bater nas muretas ou na grama.

A conversão para PC apareceu um ano mais tarde e, de modo geral, padeceu dos mesmos contratempos. Por fim, chegou a ser anunciada a possibilidade de o jogo sair para o 32X, mas a ideia não foi adiante.

CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION CIRCUIT EDITION

SATURN (1996)

DAYTONA USA DELUXE

PC (1997)

Sequência ou expansão? Mais para o segundo. Com o selo Sega Sports, a atualização foi lançada diretamente para o Saturn para aparar as arestas e adicionar novidades, como o modo multiplayer de tela dividida. O Championship Circuit Edition adquiriu um ar mais sério, sem a voz do Mitsuyoshi nas músicas e sem brincadeiras como a do Game Over. Até os pneuzões ficaram com proporções normais. A taxa de frames por segundo e o visual foram melhorados, e detalhes cosméticos implementados – se a visão fosse alternada para a do para-choque, o som do motor ficava mais alto do que com a câmera convencional por trás.

As pistas receberam nomes. A primeira ficou conhecida como Three Seven Speedway

A empolgação de ter Daytona em casa dura só até abrir o lacre

(desta vez, a plateia grita na reta de chegada), a segunda como Dinosaur Canyon e a terceira como Sea-Side Street Galaxy. Fora as duas novas: a National Park Speedway, circuito veloz com seis voltas e 20 carros, em que uma montanha-russa ladeia a pista, e a Desert City, com quatro voltas e também 20 veículos, com um cenário montanhoso mais simples.

A versão para PC, conhecida como *Daytona USA: Deluxe* trouxe uma pista exclusiva, a Silver Ocean Causeway, de quatro voltas com 20 automóveis, ambientada em uma área portuária. Medidos por até cinco estrelas, os atributos Grip, Acceleration e Max Speed diferenciavam os oito modelos de carro disponíveis: Hornet, Gallop, Max, Phoenix, Oriole, Magic, Wolf e Balance, com câmbio manual ou automático. O nono, intitulado Daytona, podia ser desbloqueado.

Para a edição japonesa conhecida como *Circuit Edition*, lançada no ano seguinte, foram introduzidas opções de ajustes mais específicos (também inseridos na versão *Deluxe* de PC), como regulagem independente da altura da suspensão frontal e traseira, pressão da suspensão e handling, que indica o quão rápido o carro vira nas curvas.

A versão japonesa trouxe ajustes mais aprofundados

Uma pista extra foi a atração central de Daytona USA Deluxe

DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE

ARCADE (1998)

DAYTONA USA 2 POWER EDITION

ARCADE (1999)

Quatro anos depois do original, a Sega produziu a verdadeira continuação seguindo a mesma fórmula, com a poderosíssima placa Model 3, de jogos como *Sega Super GT* e *Sega Rally 2*. Como o predecessor, foram fabricados gabinetes de um e dois assentos, com a diferença de que a versão unitária é menos rara. Detalhe: os arcades possuíam som surround, o que tornava a experiência mais singular pelo fato de o ruído dos motores acompanhar o movimento na tela.

A estrutura das pistas é similar à do primeiro jogo, coincidentemente ou não, com número de voltas e limite de carros equivalentes. A Astro Waterfall Speedway, pista para iniciantes com largada lançada (a única do tipo no jogo), é uma viagem de oito voltas por um traçado tri-oval que se passa dentro de uma abóbada de vidro, através da qual se avista uma exuberante cachoeira e uma vegetação frondosa. Subindo de dificuldade, a avançada Joypolis 2020 Amusement Park, com quatro voltas e 20 veículos, possui como temática um parque de diversões, boa desculpa para incluir diversos tipos de cenários em uma mesma pista sem que pareça uma loucura. Logo de cara, uma gigantesca caravela parecia raspar no carro. Mais adiante, a casa dos horrores, uma área

futurista e até uma região árida. Para fechar, a mais complexa, Virtua City, de duas voltas e 30 carros, trazia uma pista sinuosa em um ambiente urbano que remete à Nova York. Há três opções de veículos, cada uma com o seu respectivo piloto e representando um nível de dificuldade. O fácil é o de menor velocidade final e com melhor desempenho nas curvas e o mais difícil é o inverso.

Apesar de ser uma ótima corrida, Daytona 2 não fez muito sucesso

A despeito dos cenários maravilhosos e de preservar a essência do jogo original, *Daytona USA 2* não conseguiu repetir o sucesso de quatro anos antes. A época era outra, a situação era diferente e os jogadores eram mais experientes. O fato de nunca um console doméstico ter recebido uma conversão, nem em uma coletânea, colaborou para que o séquito de fãs ficasse mais restrito.

No challenge, as três pistas eram combinadas em apenas uma

A última cartada da Sega com *Daytona USA 2* foi a versão levemente atualizada *Power Edition*, que alterou nomes e cenários. A pista Astro Waterfall Speedway, por exemplo, foi rebatizada para Sega International Speedway, e teve o local modificado para um autódromo convencional, mas mantendo o traçado. Para completar, foram acrescentados o circuito Challenge, que junta os três percursos em um, e o carro Hornet Classic, homenagem ao bólido automotivo original.

DAYTONA USA 2001

DREAMCAST (2001)

Ficava a dúvida: arriscar na adaptação caseira do menos famoso *Daytona USA 2* ou seguir no vácuo do sucesso do *Daytona USA* original? A decisão foi a mais prudente: remake do primeiro. Para reforçar o vínculo com o portento dos arcades, o numeral 2001 foi removido do título na versão americana.

Este é o *Daytona* mais personalizável de todos. Às três pistas do primeiro (Three Seven Speedway, Dinosaur Canyon e Sea-Side Street Galaxy), somam-se os circuitos Desert City e National Park Speedway do Championship Circuit Edition, com mais três novos, que resgatavam o espírito Stock Car da pista inicial: Circuit Pixie, oval, frenético e sem pontos de frenagem; Rin Rin Rink, veloz e com poucas curvas; e Mermaid Lake, cujo formato lembra um "8". Cada circuito podia ser jogado na direção normal, Mirror (espelhado), Reverse (reverso) e ainda Mirror Reverse (espelhado e reverso). O número de voltas e a quantidade de automóveis para cada pista não são fixos como nos predecessores, com opções para 2, 4, 6, 8, 16 ou 40 voltas com 10, 20, 30 ou 40 pilotos para qualquer uma.

Esta versão resgata elementos do Daytona original de arcade

Também há mais opções de modelos de carros, muito possivelmente pela influência que *Gran Turismo* exercia em quase todos os jogos do gênero. A apresentação giratória dos automóveis é testemunho disso, e a representação do carro também, como mostra a lataria reluzente. Os vidros eram translúcidos, o que possibilitava ver o interior dos carros. De início, quatro automóveis: Hornet, Grass Hopper, Falcon e Lightining, e seis desbloqueáveis, diferenciados pelos atributos Grip, Acceleration e Max Speed em uma escala de 0 a 100. Como antes, a transmissão manual permite extrair mais velocidade do carro do que a automática. Quatro opções de pintura e seis de pneu (Soft, Medium Soft, Medium, Medium Hard e Hard), que, aliás, voltaram a ultrapassar a largura da lateral do veículo, completam o pacote.

Além de disputas simples, multijogador local para dois jogadores em tela divida ou online (suporte ao modem de 56K, não à banda larga) para até quatro pessoas, foi introduzido o modo Championship, em que se contabilizam os números de cada prova em diferentes quesitos (melhor volta, volta na liderança, etc.) para que você alcance a quantia necessária para percorrer o circuito seguinte e disputar a liderança do campeonato. Esta versão representou o *Daytona USA* de 1994 com o visual em voga na época, por mais que fosse inigualável a sensação de acomodar-se em um arcade, sentir-se em um cockpit e voar baixo com um Hornet de número 41.

Summer Carnival '92 Recca

Tudo sobre o incrível shooter que ultrapassou todos os limites do console 8-bit da Nintendo

Por Daniel "Eremita" Govoni

"O ano é 2302. Os seres humanos conquistaram toda a galáxia. Subitamente, uma enorme e poderosíssima armada, vinda da nebulosa de Tron, começa um violento ataque ao pequeno e distante planeta conhecido como República de Andrômeda. O ataque se estende por um mês e o planeta é arrasado.

Diante da catástrofe, os seres humanos enviam um exército de 1.200 espaçonaves para ajudar, mas todas são aniquiladas em apenas dois dias. Os mortos somam mais de três milhões. A armada de Tron, invencível, ruma para a Terra, deixando um rastro inimaginável de devastação. Quando todo o poderio militar da Terra está prestes ser desintegrado, em um último esforço, os melhores cientistas da Terra criam uma espaçonave de combate super poderosa: RECCA. Será o fim da Terra? Uma única espaçonave pode salvar todo o planeta?"

A Terra está em perigo e apenas uma pequena nave pode defender a humanidade. Se ela possui tal poder, apenas o piloto que encarar *Summer Carnival '92 RECCA*, um dos cartuchos mais potentes do Famicom, pode descobrir.

Em 1992, a Naxat Soft, uma empresa conhecida por produzir jogos feitos para PC-Engine, resolve seguir a linha da Hudson, empresa que, desde 1985, organizava anualmente campeonatos de shooters por todo Japão, conhecido por Hudson Caravan.

Seriam lançados três jogos especialmente para esses campeonatos da Naxat Soft: *Summer Carnival '92: Alzadick*, *Summer Carnival '93: Nexzr Special* (ambos para PC-Engine) e *Summer Carnival '92: RECCA - The 2nd Tournament Official Soft*, para Famicom.

Este último, sem sombra de dúvidas, foi o mais peculiar e nos deixou uma série de histórias e curiosidades que só viriam à tona anos depois.

Os shooters passavam por um período de pouco sucesso comercial nos consoles caseiros. Mega Drive e PC-Engine, os maiores expoentes do gênero,

Com cenários limpos, mesmo em meio a tantos tiros e naves, a jogatina flui sem confusão

estavam em apuros devido ao sucesso massivo do console de 16-bit da Nintendo, o SNES, que tinha poucos shooters de qualidade, se comparado com sua imensa biblioteca de títulos de RPG e ação.

RECCA foi lançado sem alarde algum no dia 17 de julho de 1992. Com a baixa vendagem, a produção foi interrompida e assim passou anônimo, como se nunca tivesse acontecido.

O seu mais do que merecido reconhecimento só viria dez anos depois do seu lançamento, em 2002, quando uma revista japonesa especializada em

Em Recca é assim, chefes que ocupam metade da tela, loucos para te ver no caixão

Mistério. Na última tela do final, aparece esta nave inimiga ausente no jogo

jogos antigos, a *Used Games*, fez uma bela matéria sobre o jogo. Foi o incentivo certo em uma época em que o culto ao Famicom em terras nipônicas crescia cada vez mais.

O jogo foi considerado praticamente perfeito pela crítica (e nós assinamos embaixo desta declaração).

Todos os tipos de recursos imagináveis do pequeno 8-bit foram excepcionalmente usados na sua totalidade.

A velocidade, um dos pontos fortes do jogo, é extremamente rápida e sem perda alguma de qualidade. Efeitos de parallax usados ao máximo, isso tudo com uma quantidade absurda de inimigos simultâneos na tela, vindos de todos os lados e despejando tiros ou mesmo fazendo ataques suicidas. Chefes e subchefes furiosos ocupam metade da tela e, o mais incrível, mantendo a taxa de quadros sempre em alta velocidade.

A música e efeitos sonoros foram produzidos com grande competência por Nobuyuki Shioda. Foram usados samples digitais, simulando batidas de bateria e efeitos, mixados em um conjunto de ritmos eletrônicos, feitos especialmente para proporcionar um clima de tensão ao jogador. Não poderia combinar melhor.

Sobrevoe bases arrasadas pela armada de Tron

Desvie dos tiros, se puder....

CÓDIGOS SECRETOS

• **Zanki Attack:** aperte Reset e segure A e B, segure Start para escolher o Normal Game. Segure Select e ↑ antes de começar o jogo.

• **Sound Test:** segure Select imediatamente após começar o modo Normal Game.

• **Change Limit:** aperte Reset e segure Select enquanto o título está girando.

• **Level Select:** acesse o Sound Test sem soltar Start, então aperte A, B e Select para escolher a fase desejada.

• **Infinite Lives*:** acesse Change Limit, segure A, B, ↑ e Select e, sem soltar, aperte Start.

*Dica de mestre: essa dica vai comprometer o desafio, que é a alma do game. Evite-a se puder

Tamanha qualidade técnica não parecia possível em um jogo lançado para Nintendinho.

SUMMER O QUÊ? CARNAVAL?! SÓ PORQUE VOCÊ QUER...

O título do game, *Summer Carnival '92*, pode fazer o jogador brasileiro associar com a alegria e o clima amistoso do mundo carnavalesco. Não é nada disso.

Ao apertar Start, o jogador acostumado com shooters como *Xevious*, *Galaga*, *1942* e outros, provavelmente, irá pensar em desistir antes mesmo de terminar a primeira fase, ou melhor, antes mesmo de perder todas as vidas.

Rapidíssimo, com inimigos entrando e saindo da tela num piscar de olhos, não há inimigos insignificantes, mesmo o menor deles é capaz de pulverizar sua nave em um piscar de olhos e com apenas um tiro, pois não há barras de energia que o faz ficar extremamente atento (e tenso) à menor movimentação inimiga.

Nesse "shooter from hell", o jogador se surpreende com o tamanho descomunal da maioria dos chefes das fases, que chegam a ocupar metade

Fast and Furious. Dezenas de inimigos simultâneos na tela

MOMENTOS CRÍTICOS

Na quarta fase, a prova de fogo, TODOS os chefes e subchefes voltam para aporrinhar sua paciência, intercalados por fileiras intermináveis de inimigos menores. Haja nervos.

O nono chefe da quarta fase é um manipulador de gravidade. Grandes bolas de energia atraem ou empurram sua nave. Dificultar sua vida é o lema aqui.

A sétima e última fase do hard mode beira o impossível, não pelos chefes, e sim pela quantidade absurda de inimigos e tiros simultâneos na tela, boa parte deles surgindo por trás da nave.

O CAMPEONATO SUMMER CARNIVAL

Em 1991, no primeiro ano de Summer Carnival, o jogo usado foi *Seirei Senshi Spriggan*, para PC-Engine, um grande sucesso no Japão.

Já em 1992, o segundo campeonato foi dividido em duas vertentes, realizadas simultaneamente: Summer Carnival '92: Alzadick (PC-E) e *Summer* Carnival '92 Recca (Famicom), respectivamente.

Ainda na segunda edição, a Naxat promoveu seu campeonato em sete estados japoneses. Curiosamente, Tóquio ficou de fora da maratona do Summer Carnival.

Um caríssimo relógio de mesa, feito de cristal especialmente para o torneio, era o prêmio oferecido para quem conseguisse o primeiro lugar em *Recca*. É claro que o sortudo ainda levou pra casa o cartucho e outros prêmios menores.

Pela falta de uma sólida divulgação e pelo boom dos RPGs eclipsando os outros gêneros, as competições não tiveram o sucesso esperado e teve sua última edição em 1993, com *Summer Carnival '93: Nexzr Special*, para PC-Engine.

Em todas as competições, foram usados apenas dois modos: Time Attack e Score Attack.

Os incríveis efeitos usados neste cenário vão fazer você esquecer dos inimigos

da tela, com vários sprites se movimentando em uníssono, ora com canhões de mísseis teleguiados, ora com violentas rajadas de raios contínuos ou ainda manipulando a gravidade, fazendo-o perder o controle da nave. É como lutar contra uma avalanche infinita de naves, raios, bombas e ataques suicidas, vindos dos mais inesperados cantos da tela.

Em três modos de jogo (Normal, Score Attack e Time Attack), *RECCA* tem jogabilidade simples e intuitiva. Equipe sua nave com os variados tipos de tiros, que surgem dos inimigos abatidos, em dois tipos de itens: os azuis, para o tiro principal (que possui três níveis de força) e os vermelhos, para o tiro secundário, que são dois canhões acoplados nas laterais da nave. O controle de velocidade da nave, de quatro níveis, é útil em certos momentos.

Ao deixar de usar o tiro principal, forma-se um grande campo de força em frente à nave, que o protege de tiros menores e que também funciona como uma grande bomba devastadora, imprescindível para sobreviver durante toda a batalha espacial.

Inicialmente, são quatro fases com cenários bem-feitos e variados, sempre usando e abusando de efeitos, ora ou outra se movendo para frente ou para trás em alta velocidade, criando um efeito estroboscópico capaz de nausear e revirar estômagos mais fracos, jamais visto antes. E isso tudo com hordas e mais hordas de inimigos dos mais variados tipos e movimentos minando sua paciência.

THE SUPER HARD SHOOTING GAME

Ao terminá-lo, e ver, de alma lavada (de suor), todo o final do jogo, o jogador podia apertar

TIPOS DE TIROS PRINCIPAIS

(variam de acordo com o nível de power-up)

- **V (Vulcan)** Tiro em forma de seta. Grande raio de ataque.
- **L (Laser)** Laser de de amplitude média, porém poderoso.
- **B (Beam)** Rajadas em forma de raios de baixa amplitude
- **F (Five Way)** Disparos em cinco direções. Baixo poder.
- **H (Homing)** Tiros redondos e teleguiados.

TIPOS DE TIROS SECUNDARIOS

- **F (Foward):** Canhões fixos para frente
- **B (Back):** Canhões fixos para trás.
- **C (Contrast):** Canhões se ajustam na posição contrária do movimento da nave.
- **R (Round):** Canhões giratórios.
- **S (Self Motion):** Canhões com mira automática.

reset e descobrir que a tela inicial estaria modificada, com chamas ardendo (esse é o significado de RECCA, em japonês) ao fundo. E, para o seu espanto, sete fases totalmente novas, muito mais longas e extremamente mais difíceis.

RECCA, desafiador e formidável, que tardiamente quebrou todos os parâmetros da potência do Famicom, nos trouxe o prazer de jogar um verdadeiro shooter em 8-bit, deixa sua marca na história, como um bom vinho, daqueles que passam anos no escuro, para que um dia dê o prazer que o apreciador merece.

Não, não é um demônio reclamando a sua alma, mas "só" mais um inimigo mortal

CURIOSIDADES

RECCA nasceu em 1992, no ano conhecido pelos japoneses com a "era de ouro dos RPGs, com grandes lançamentos para Super Famicom (o console do momento) e a crescente aceitação desse estilo pela maioria dos gamers da época. Daí o motivo da falta de reconhecimento.

Sua produção foi extremamente limitada pelo falta de sucesso. Esse fato, unido ao seu reconhecimento tardio, o tornou um dos jogos mais raros de Famicom e muito cobiçado, fazendo uma cópia completa valer hoje, no Japão, em torno de 500 dólares.

• A Naxat Soft produziu seu último jogo em 1998. Era uma subdivisão de uma enorme empresa de componentes eletrônicos chamada Kagadenshi.

• Na tela de sound test, é possível escutar algumas músicas não aproveitadas no jogo.

• O nome *RECCA* significa "fogo flamejante" em japonês.

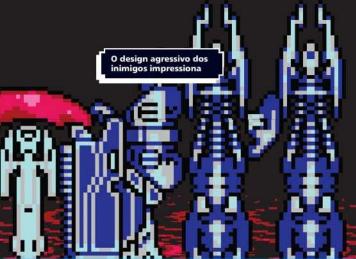
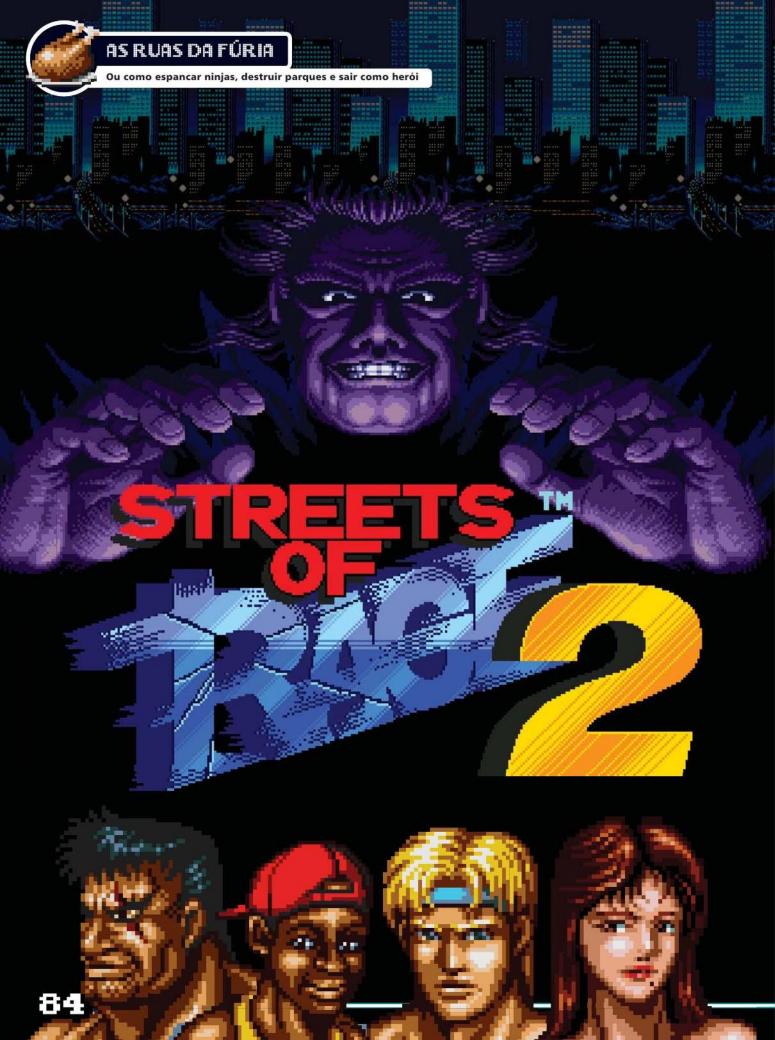
• O incrível Zanki Mode é um modo dificílimo em que o jogador começa com 50 vidas e cada inimigo abatido lhe devolve meia dúzia de tiros, criando uma chuva de balas.

• Curiosamente, 13 anos depois de seu lançamento, em 2005, foi lançada no Japão a trilha sonora em CD de *RECCA*, que rapidamente se esgotou e tornou-se item raro de coleção.

• Shinobu Yagawa, o programador de *Recca*, viria a conceber outros shooters incríveis, como *Battle Garegga*, *Battle Bakraid*, *Ibara*, entre outros.

• Usando um truque, é possível ver os logos da Sega e Nintendo surgirem em *RECCA*, porém a vogal "e" foi substituída por pontos de interrogação para não dar "tanto na cara".

O design agressivo dos inimigos impressiona

Ou como espancar ninjas, destruir parques e sair como herói

Os cenários de um dos maiores jogos de ação da história e os seus inimigos multiplicados que vivem neles

Por Gilsomar Livramento

Na década de 1990, jogadores presenciaram um dos muitos lados da guerra entre Super Nintendo e Mega Drive. O aclamado *Final Fight*, da Capcom, havia sido adaptado dos arcades para o videogame 16-bit da Nintendo, deixando a Sega a ver navios. Mas ao invés de se conformar, a Sega criou seu próprio beat 'em up aos moldes do concorrente, dando vida à vindoura trilogia *Streets of Rage*.

Três personagens espancar toda uma cidade dominada pelo crime organizado era a parte "coadjuvante" da experiência do apertar de botões. A grande estrela a trilha sonora dançante do compositor Yuzo Koshiro. Seja sincero: você é capaz de citar algum outro título do gênero, dessa época de ouro, em que a música se destaque tanto? Com a trilha sonora, *Streets of Rage* se tornou atrativo e evoluir a cada jogo se tornou obrigação, fazendo com que o jogo que começou como uma "cópia" ganhasse identidade própria e notoriedade suficiente, ofuscando seu concorrente e inspirador.

Muitos consideram *Streets of Rage 2* o ápice da trilogia, sucesso que você vai relembrar a seguir com a reconstrução dos cenários a seguir.

AS TRÊS FACES DE UM SÓ JOGO

Assim como muitos outros jogos de pancadaria de sua época, que apresentam algum tipo de conteúdo violento ou alusão ao uso de drogas, há diferenças entre as versões que vão das mais simples às mais gritantes, e *Streets of Rage 2* não foge à regra. Neste caso, vamos comparar as diferenças entre as versões japonesa, americana e européia apenas do Mega Drive. Tudo começa pela tela de título:

A versão japonesa exibe o logo estiloso *Bare Knuckle II*, enquanto a americana fica de *Streets of Rage 2*. Já a versão europeia é um cruzamento dos dois logos. O nome Battling (modo jogador vs. jogador) prevalece na versão japonesa, e as outras duas compartilham o nome Duel. Na tela de seleção de personagens, enquanto as versões americana e japonesa mantêm o mesmo nível e velocidade na animação, a europeia apresenta uma sutíl, mas perceptível, lentidão.

Outro detalhe visível é que nas versões americana e europeia, o personagem Sammy (irmão mais novo de Adam Hunter) é chamado por seu apelido, Skate – o personagem é inspirado no protagonista do beat 'em up *DJ Boy*, lançado em 1989 nos arcades, desenvolvido pela Kaneko e publicado pela Sammy Corporation nos EUA. Oficialmente, o primeiro nome de Skate no Ocidente é Eddie, mas essa não é a única mudança de nomes. Nas versões japonesa e americana, o personagem Max tem o sobrenome Thunder, porém, na europeia, foi alterado para Hatchett. É, a Capcom não fez bagunça apenas com os nomes do chefões de *Street Fighter II*.

Embora seja o centro da cidade, aqui não há mais cabines telefônicas ou pontos de ônibus, então a fúria do vandalismo é focada nas latas de lixo. Mas dá até para entender: as lixeiras escondem sacos de dinheiro, barras de ouro, maçãs, frangos assados inteirinhos... Os moradores desta cidade devem ser realmente ricos.

Como era comum em beat 'em ups, inimigos repetidos aparecem às dúzias. Geralmente, variam só nas cores de suas roupas, cabelos e nomes diferentes. Isso nos faz pensar que as ruas eram tomadas por clones infinitos.

A criatividade para batizar vilões era espantosa. Esse cara de jaqueta amarela, por exemplo, chama-se Y. Signal... (Yellow Signal). Não tarda para encontrar as variantes G. (Green), R. (Red) e B. (Blue) Signal. Mais algumas cores e seria possível montar a gangue arco-íris.

3 Todo jogo de pancadaria do tipo "você contra o resto" tem que passar por um boteco. Ainda que o local seja frequentado pela nata da delinquência, são os heróis que vandalizam o local e quebram tudo até que uma pobre mulher, munida apenas de um chicote elétrico que poderia iluminar uma cidade do interior, apareça para salvar os bêbados que restam.

MOSTRA E NÃO MOSTRA

Nas versões japonesa e europeia, a voadora em movimento da Blaze faz com que ela se estique toda e mostre os... seus trajes íntimos (é branca!). Já na versão americana, a Sega se deu o trabalho de redesenhar o movimento da personagem de forma que o mesmo golpe não mostrasse a roupa íntima da moça. Que falta de sacanagem, Sega! O jeito era jogar *Street Fighter II* e apelar para pausar no meio do Spinning Tornado Kick da Chun Li no momento certo. Era uma época em que os jogadores ficavam felizes com poucos pixels.

1

Um ano antes de *Streets of Rage 2*, Axel, Blaze e Adam acabaram com a criminalidade e seguiram seus caminhos... e Adam desapareceu. Seu irmão caçula, Skate (ou Sammy), vê a foto de seu irmão aprisionado e pede ajuda para Axel e Blaze. O trio conta com a ajuda do lutador profissional Max para buscar pistas de Adam.

2

Em relação ao primeiro jogo, este já inovou pelo fato de os cenários não serem sempre uma linha reta. Cada fase é dividida em duas ou mais etapas menores. Curioso ver que a bandidagem também varia na abordagem e vale até saltar do esgoto segurando uma barra de ferro (claro que deve haver várias camas elásticas no fundo do esgoto para possibilitar a peripécia).

Os vilões têm preferência por armas brancas, como kunais ou espadas. É isso mesmo: os vilões desdentados do centro da cidade são ninjas!!! Mas eles são ineptos e é fácil tomar o brinquedo dos maloqueiros. Curiosidade: na versão europeia, Blaze acerta os inimigos duas vezes com um único ataque de faca, enquanto nas outras versões são três acertos.

Olhe a pinta de Jack Knife, chefe da área. Ele saca uma faca e o picota se você ficar perto e arremessa sem dó se o seu personagem ficar longe. Aqui vale o esquema clássico: ficar andando de cima para baixo, trocando de plano, para abusar da péssima pontaria do pilantra. E, para completar, uma bela saraivada de socos o fará lembrar por que seu pai aconselhava estudar em vez de roubar.

Chegando ao balcão, o barman sai de fininho e a "moça" chamada Electra entra em cena e distribui chicotadas elétricas sem pensar no racionamento e no bem do planeta. Mas, quem liga? O que importa é a roupinha sexy.

4

No fundo do bar, Barbon o aguarda com alguns comparsas. Naquelas típicas cenas dos filmes de luta das décadas de 1980 e 1990, o cara rasga a roupa para exibir os músculos e abusa de ataques com chutes e investidas. Sim, é uma referência aos filmes como *O Rei dos Kickboxers*, *Vingança do Kickboxers*... ou qualquer coisa com voadoras ou Van Damme no meio.

1 Saindo do centro da cidade, o rastro da bandidagem leva até uma longa (e bota longa nisso) ponte que não está terminada. Além da clássica trupe de bandidos genéricos, aqui entra em ação a gangue dos motoqueiros (não tão) machões.

Dentro do veículo, no melhor estilo "Caminhão do Faustão", uma turma de motoqueiros agita ao fundo e um praticante de artes marciais surge para desafiar os heróis... Pois é isso que artistas marciais fazem para ganhar a vida.

STAGE 2
BRIDGE UNDER CONSTRUCTION

VOCÊ SABIA?

• Durante o processo de criação do primeiro *Streets of Rage*, Hawk era a primeira opção de nome para o lutador Axel.
• A heroína Blaze é parecida com a protagonista de *FlashGal*, outro beat 'em up da Sega, lançado em 1985 nos arcades japoneses.

Motoqueiros malvados fazem festa, indo de um lado para o outro, pulando, soltando bombas e jogando a moto em cima dos heróis vacilões. Eles sempre vem com os nomes Frost, Blade, Gale, Fog, Calm ou Storm... Mas curioso mesmo é como essa turma prende as ombreiras no corpo sem nada para mantê-las no lugar. Com cola?

2

Pior do que uma ponte em construção é ter um caminho que faz qualquer um pensar: ou ele é grande demais a ponto de fechar a passagem, ou a ponte é estreita demais. O jeito é entrar no veículo e, no melhor estilo Caminhão do Faustão, distribuir sopapos nos bandidos que lá se encontram.

Lutadores de kung-fu que lançam projéteis de energia da palma da mão (mas não é um hadouken) se destacam dos vândalos, mas apesar da pompa, este inimigo faz parte do time dos genéricos que não foram promovidos a chefões.

O caminhão estava em movimento e levou seu herói até a parte inacabada da ponte, onde os bandidos pensavam ter armado uma cilada. Inocentes, os malandros não consideraram um sinal o rastro de destruição deixado por seu personagem e tomam uma surra digna de hospitalizá-los até a geração PlayStation. Para as almas gentis, o belo cenário urbano de fundo enfeita o ambiente entre os dentes que voam.

3

Quais são as opções de um inimigo que voa usando um jetpack e tem um enorme espaço aberto para agir? Ele poderia matar seu personagem atacando ovos de codorna, se quisesse. Mas não: ele prefere atacar com investidas retas e previsíveis, repetidas ao infinito, até morrer de tanto levar voadora na face.

START
1
Este é o grande parque de diversões da cidade, com direito a áreas temáticas... E o tema da vez é bandidagem em busca de diversão. Não há um cidadão de bem sequer no local e os capangas querem roubar as suas fichas... ou seja lá o que os heróis carreguem que atrai tanta inimizade. Pô, galera! Vamos ser amigos!
A coisa está tão tensa na cidade que os marginais andam dormindo nos bancos do parque.
Na adega está o chefe: outro lutador marcial que solta magias pelas mãos. Hadouken? Não, não chega nem ao Gadouken de Dan.
3
Do outro lado da casa de jogos, está a entrada para o navio pirata. Na verdade, são salas temáticas que levam a andares superiores que, por fim, conduzem para um navio pirata.
Um navio pirata tomado por ninjas. Que cidade maluca! Mas já que está por aí mesmo, acabe logo com eles antes que possam usar seus ataques... ninjas!
4
Além de detalhado e caprichado, o navio pirata do parque ainda balança para dar ritmo às batalhas. Faltou só algumas garrafas espalhadas pelo convés para tornar a luta mais divertida com algumas cabeças rachadas. Um papagaio cantor também ajudaria.
STAGE 3
AMUSEMENT PARK
Este é o ovo nojento que dá vida ao alienígena Facehugger. Infelizmente, a criatura não sai daí, mas o negócio é explosivo e faz uma bagunça depois que é atingido por algum golpe. Óbvio que é uma homenagem ao filme *Alien*, que, por sinal, lançou seu terceiro episódio nos cinemas norte-americanos meses antes da chegada de *Streets of Rage 2*.
5
O último tema do parque parece extraído dos ninhos de aliens. O local é um longo corredor, com paredes esquisitas e uma névoa que esconde pontos de onde inimigos brotam como mágica. O esquema aqui é ser rápido e maldoso, assim como seria a tenente Ripley.

Independentemente da versão, aqui se encontram dois tipos de pôsteres que se referem a *SoR2*, só que com o nome japonês abreviado *BKII* (*Bare Knuckles II*). Propaganda interna funciona.

Apesar dos pôsteres do segundo jogo, só há fliperamas do primeiro episódio e em japonês. A Sega realmente lançou a versão para fliperamas dos dois primeiros jogos nos sistemas Mega-Tech e Mega-Play. Mega-Tech era um Genesis / Mega Drive dentro de um gabinete pelo qual se jogava por tempo; enquanto o Mega-Play era um arcade tradicional movido a fichas. Ambos os sistemas eram encontrados na Ásia, Europa e Austrália.

As grandes diferenças em relação aos videogames é que as versões para fliperamas não tinham marcador de tempo, a dificuldade era maior e as vidas extras foram substituídas por sacos de dinheiro.

2 Os bandidos adoram os fliperamas de *Bare Knuckle* (*Streets of Rage*). Só que o jogo não os ensinou uma lição de vida: ficar dando bobeira em locais públicos aumenta em 100% as chances de apanhar de heróis impacientes em missões de resgate.

Olha quem aparece na porta de entrada da casa de alienígenas: os irmãos (gêmeos até demais) de Jack e Electra. As limitações técnicas da época não favoreciam a diversidade, mas ninguém ligava para isso. Era tudo uma questão de socar algumas fuças e seguir em frente sem fazer perguntas.

Esta cabeça mecânica deveria ter aparência alienígena, mas parece coisa do demônio. Ela se chama Vehelis, sem sobrenome, e pode ser atingida com voadoras, um santo remédio.

Poderia ser o Wolverine, mas é apenas um fulano qualquer com garras e aparência esquisita, chamado Zanza. Ainda assim, o cara é perigoso, rápido e exige um pouco de perspicácia. É preciso ficar de frente para ele e sair do mesmo plano de ação na hora do ataque para agarrá-lo e acertar alguns cascudos. E não abuse de voadoras, pois ele viu o que os heróis fizeram com a pobre Vehelis e aprendeu dois golpes para usar contra esta técnica "chucknorriana".

1 Olha só a entrada do estádio com mais uma corja de bandidos rondando pelo local. Ao fundo, vemos o parque de diversões e percebe-se que cada fase está amarrada uma na outra. A beleza do game está nos detalhes.

STAGE 4
BASEBALL STADIUM

O campo de beisebol é só fachada. Há uma plataforma secreta que leva até o fundo de uma câmara subterrânea onde rolam apostas com lutas clandestinas. Como você esperava que os criminosos se divertissem? Assistindo a uma partida de quatro horas de beisebol? Nem...

APELANDO NA CORRIDINHA

Entre os quatro personagens, Sammy / Skate é o mais fraco, porém é o mais rápido. Sua vantagem em relação aos outros é que ele pode correr quando são dados dois toques no direcional. Desta forma, é possível acertar quatro hits em um ataque normal, correr para agarrar o inimigo, acertar dois ataques, pular sobre o inimigo e acertar uma sequência de cascudos. Aliás, essa corridinha deu mesmo certo e se tornou um movimento padrão para todos os personagens em *Streets of Rage 3*.

Se liga no marcador de pontos ao fundo: BARE II (sim, é *Bare Knuckle II*). A Sega estava promovendo o nome japonês de todas as formas possíveis.

2 Pode-se dizer que o campo de beisebol da Sega é um tanto diferenciado. Não há marcações típicas do esporte no gramado e o mais próximo de um esportista que há na área são grandalhões com canos de ferro para rebater as cabeças dos heróis.

3 Uma verdadeira jaula da morte, com um bando de torcedores ao fundo vibrando na expectativa de ver seus ossos serem quebrados pelo gigante lutador de luta-livre (ou quase isso), Abedede. Nomezinho esquisito, hein, Abêbê?

Final Fight **tinha os gigantes Andore e Andore Jr., inspirados no lutador de luta-livre profissional André, O Gigante. *Streets of Rage II* não só pegou carona no beat 'em up da Capcom, como buscou inspiração na luta-livre para dar personalidade a um de seus chefões, o mascarado Abedede. Ele foi inspirado no personagem Warrior, usado pelo ex-lutador norte-americano Brian James Hellwig.**

Agarrar Abedede não é uma das melhores ideias, ele consegue se libertar e causar dano ao mesmo tempo. Melhor maneira é usar a boa e velha voadora quando ele vier correndo.

STAGE 5 THE SHIP

1 Seria um cruzeiro agradável, se o navio não fosse de Mr. X e não estivesse lotado com seus capangas. A briga aqui começa pela parte inferior do navio e vai até chegar ao deck.

START

O primeiro dos gordões se chama Heart, referência ao personagem Mr. Heart, lutador marcial bem gordão do mangá *Hokuto No Ken* (*Fist of the North Star* no Ocidente). Mas este Heart não consegue repelir o impacto de seus golpes com a gordura, mas é o terror quando sai no pinote cuspindo fogo.

3 Chegando ao deck do navio, mais uma legião de inimigos genéricos, uma variante de Jet no caminho e ninjas. E para finalizar a viagem de barco, é preciso encarar um boxeador de peso.

STAGE 6 MR. X'S PRIVATIVE ISLAND

START

1 Chegando na ilha particular de Mr. X, o passeio na praia não é dos mais agradáveis, já que ninjas caem do céu e mais uma trupe de gêmeos mal-intencionados se espalha pelo caminho. Pelo menos nenhuma mancha de petróleo ou farofeiros vão atrapalhar o lazer pós-pancadaria.

2 Este trecho é uma repetição da primeira fase, só que no lugar de uma cidade há uma mata fechada de plano de fundo. Boa parte da estrada está bloqueada por sacos de areia empilhados (que medo!) e muitos motoqueiros. A brincadeira termina com mais cópias de dois chefes repetidos. Interessante só o prédio de Mr. X ao fundo.

2
Este corredor é curto, mas apresenta um novo inimigo. A escada para o deck do navio está protegida por Wayne... um Barbon bronzeado.
Olha a pinta do lutador de Muai Thay... ou seria Kick Boxer? Ao menos ele usa adornos característicos de praticantes de Muai Thay. Todos os lutadores têm nomes de pássaros (Eagle, Raven, Condor). Diferente dos demais inimigos, este aqui consegue manter a defesa para evitar a maioria dos seus golpes, além de abusar de saltos com joelhadas.
Esses motoqueiros escondidos (ah, tá bom) lançam granadas quando você se aproximar. Se puder, faça com que os demais inimigos sejam atingidos pela explosão, especialmente os ninjas que aparecem no caminho.
Olha o gordinho risonho de novo. Ele consegue se esticar no ar, cai leve com uma pena, dá porrada rápido como uma vespa, é capaz de cuspir fogo e se chama Balloon. Típico!
Se você acha que gordinhos só fazem gordice, cuidado com R. Bear. O boxeador não só usa as artimanhas de Super Mario e pula de bunda (arg!) sobre o oponente, como também manda cruzados poderosos, com direito a Shoryuken. Aprenda, Balrog!
Os heróis nem têm tempo para curtir o visual da praia com tantos lutadores dando joelhadas voadoras para todos os lados. Dá uma folga, galera!
Apesar dos gordinhos e mais capangas genéricos aqui, são os motoqueiros que mandam no pedaço. Fica complicado desviar de suas investidas, saltos e bombas ao longo da travessia da estrada.
Nesta batalha contra os dois chefes, ignore o clone de Jet e concentre todos os ataques no carinha das garras. Matando ele, o outro morre automaticamente. Quem disse que vilões não têm sentimentos? O parceiro morre de tristeza, só pode ser...

Ao final da subida, os vigias do lugar são dois robôs: Particule e Molecule. As máquinas não são inteligentes, mas ficam em constante movimento e perigosas quando dão pulos em sua direção e, especialmente quando giram as bolas de espinhos. Mais duas dessas máquinas e não seriam necessários capangas humanos... e ninjas!

1 A fábrica de armas de Mr. X é a fase final. O lugar parece até que fabrica capangas também, e as esteiras atrapalham bastante o progresso. No caminho, claro, bandidos, ninjas, mulheres com chicote, o pacote básico.

Uma fábrica de armas e munições. protegida por um exército de capangas desarmados. Pensando bem, nada que está em produção ali atrás lembra armas. Será um engano?

E se não são armas, o que está em produção por aqui? Seria o Mr. X um sócio da Apple na produção dos futuros iPods? Nunca saberemos.

STAGE 7 MUNITIONS PLANT

2 A plataforma de transporte leva até a entrada do prédio. Mr. X está lá. É claro que o elevador sobe dramaticamente lento e os inimigos não param de aparecer.

A subida é lenta e a melhor coisa é ficar sempre de costas para a rampa e a parede para evitar ficar cercado a todo custo. Caso contrário, sua barra de energia se esvazia na velocidade de um espirro e bora fazer tudo de novo.

Após dobrar mais alguns capangas genéricos pela milionésima vez, finalmente uma batalha diferente e verdadeiramente difícil contra Shiva, o guarda-costas de Mr. X. O cara é simplesmente rápido e eficiente para fugir de agarrões. É difícil surpreendê-lo. Sempre que for agarrado, use o especial para se livrar e fique em plano de ação diferente de Shiva. Quando ele pular na sua frente, use o ataque de dois toques e soco para derrubá-lo. repita para sempre e vença. Yey!

Enfim, Mr. X entra em ação. Mas se você derrotou Shiva, pode crer que vai espancar o chefão fácil. Ele é tão fácil que justifica a lista gigantesca de capangas contratados para protegê-lo. Uma pequena curiosidade: na versão japonesa, Mr. X está com um charuto na mão e o joga fora antes de começar a batalha. Esse detalhe foi removido das versões europeia e americana. Uma boa metralhadora como a de Mr. X não ofende, mas um charuto? Isso é imperdoável!!!

STAGE 8
SYNDICATE STRONGHOLD

1 A entrada da fortaleza de Mr. X é pouco vigiada. Vai entender.

2 Outra clichê da época era usar elevadores como fases extensas e sofridas. Os elevadores aqui eram uma desculpa para enfrentar inimigos comuns e chefes nas fases anteriores. O sofrimento parece não ter fim. Adam merece mesmo o esforço?

Cada andar é uma parada e uma tensa batalha que não muda em nada a estratégia usada nos chefes anteriores... É só pra abarrotar seu caminho e irritá-lo MUITO!!!

Repetir inimigos é aceitável, mas colocar um irmão gêmeo de R. Bear, que o imita em tudo, e batizá-lo de Bear Jr. é demais. Onde está o esforço, Sega?

Publicidade da NeoGeo Brasil para anunciar seu NeoGeoCD nas revistas de videogames brasileiras, como a Super Game Power e a Ação Games

NOT
GAME OVER
YET